



# Eine 3-D-Welt mit einem neuen Verfahren der Künstlichen Intelligenz, in der :

Akteure (über 100): Militärs, Diebe, Kaufleute ... lieben, verabscheuen, helfen und kämpfen ...
 Alle haben ihr ganz eigenes Verhalten und erinnern sich sowohl an Ereignisse als auch an die verschiedensten Zusammenkünfte.

 Tiere (über 80 Arten) zur Welt kommen, wachsen, älter werden und sterben. Unter sich und gegenüber den Menschen sind sie entweder aggressiv oder friedliebend. Einige von ihnen können gezähmt und benutzt werden.

 Es handelt sich um einen ganz neuartigen Dialogmodus und die Gesichter der Personen sind 3-dimensional.



Vertrieb: BONICO Am Südpark 12 6092 Kelsterbach Germany Serviceline: Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Mächten Sie Tips zum Spielablauf usw? Unsere Spiele-Exporten helfen Ihnen! Ma - Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto. Tel: 06107-62067 Auf Amiga - Atari ST / STE und PC - kompatiblen Geräten ab November 1990 verfügbar.



# Stapelverarbeitung und Streicheleinheiten

as passiert eigentlich mit meiner Mitmachkarte?", werdet Ihr Euch sicher gefragt haben. Wir wissen's: Monat für Monat türmen sich die Stapel so hoch, daß man unsere Assistenz Susan nur

Andrang beim POWER-PLAY-Stand

Streicheleinheiten für die "Elite"-Katze Aesop noch an ihrem Haarschopf erkennen kann. Bevor Susan zu verschwinden droht, kommt Reza, Reza bündelt die Karten in handliche Kilopakete, zählt. sortiert, führt Strichlisten und wertet jede Karte einzeln aus. Auf diese Weise erfahren wir, welcher Arti-

kel Euch in der letzten Ausgabe besonders out gefallen hat, wer welches Spiel favorisiert, und was Ihr Euch für die nächsten Ausgaben wünscht. In der nächsten Zeit will er sich an die Auswertung des "Superguiz" ma-

chen - eine wahrhaft gigantische Aufgabe.



Reza läßt die Stapel schrumpfen

nfang des Monats war die Redaktion für vier Tage ausgeflogen: Man traf sich auf der Amiga-Messe in Köln. Einen ausführlichen Bericht über die turbulente Messe findet Ihr auf der Seite 20. Der selbstgebastelte Papp-Trantor hat die Messe übrigens ohne größeren

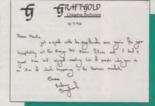
Schaden überstanden. Er sank lediglich um fünf Zentimeter ein, was für die Haltbarkeit des

Maschendrahts spricht und der durchschnittlichen Schrumpfrate der Redakteure entsprach ("Hat jemand mal 'ne Streckbank da?"). Weniger haltbar erwiesen sich die Nerven der Redakteure: Der beginnende Kölner Karneval brachte so manchen Schlafwilligen um seine wohlverdiente Ruhe, Trotz

dieser kleinen Widrigkeiten: Es war schön, Euch getroffen und mit

Euch gesprochen zu haben.

In paar Tage später flog Heinrich zu dem Kultprogrammierer David Braben zu einem Interviewtermin, David stellte dort die Nintendo-Version seines Klassikers "Elite" vor. mehr darüber gibt's auf Seite 34. Die Vorführung erwies sich als nicht unproblematisch: Aesop, die sechs Monate



Post von Andrew Braybrook

junge Katze des Programmierers, verlangte lautstark ihre Streicheleinheiten und machte auch vor einem ausgiebigen Räkeln auf der Tastatur nicht halt - ein Systemabsturz war die Folge. Nach dem Booten wurde mit einer Hand Aesop gekrault, mit der anderen die Cobra Mk III gesteuert (es geht eben nichts über "Multitasking"...).

Viel Spaß beim Lesen wünscht Euch

Power- Play-Team



Schau mir in die Augen, Kieines. Im tiefen Dungeon vom Swords & Serpents.





# Rubriken

| So bewerten wir                   | 6  |
|-----------------------------------|----|
| Software-Charts<br>und Hitparaden | 40 |
| Crème de la crème                 | 82 |
| Luxus-Walkman zu gewinnen:        | 80 |



Mord und Totschlag in Utopia: Im Science-fiction-Abenteuer "Epic"

Rasante Raserei zu zweit: Turbo Challenge

### Unter der Lupe

| Der große Joystick-                                    | 10 |
|--|----|
| Vergleichstest   | 19 |
| Die Redaktion ROWSE L<br>kurt die 10 besten Spiele des | AY |
| Jahres   | 16 |

#### Computerspieletests

| 148 |
|-----|
| 56  |
| 146 |
| 44  |
|     |

| Blade Warrior      | 152 |
|--------------------|-----|
| Captive            | 50  |
| Dark Heart Uukrul  | 48  |
| Debut              | 158 |
| Dino Wars          | 158 |
| Flip it & Magnose  | 60  |
| James Pond         | 58  |
| Legend of the Lost | 61  |
| Masterblazer       | 65  |
| Monkey Island      | 42  |
| Mopiti Island      | 62  |
| Night Shift        | 54  |
| Nightbreed         | 45  |
| Nitro              | 137 |
| No Exit            | 158 |
| Ooops Up           | 60  |
| Pro Soccer 2190    | 142 |
| Rogue Trooper      | 62  |
| Shockwave          | 152 |
| Shuffle            | 57  |
| Snow Strike        | 156 |
| Sophelie           | 158 |
| Spellbound         | 64  |
| Star Control       | 52  |
| Strider II         | 151 |
| Test Drive III     | 140 |
| Tile               | 57  |
| Tom and the Ghost  | ??? |
| Torvak             | 156 |
| Transworld         | 52  |





| Tunnels & Trolls | 46  |
|------------------|-----|
| Turbo Challenge  | 140 |
| U.N. Squadron    | 148 |
| World Soccer     | 142 |
| Z-Out            | 144 |

### Kurztest-**Videospiele**

| Sly Spy, Ishido                                  | 160 |
|--|-----|
| Shuffle Pix, Fire & Forget                       | 160 |
| Sarakon, Cadaver                                 | 160 |
| Manix, Curse of<br>the Azure Bonds               | 160 |
| Rick Dangerous 2, Flimbo's Quest                 | 161 |
| Intern. Soccer Challenge,<br>Midnight Resistance | 161 |

# **Videospieletests**

| Axis          | 175 |
|---------------|-----|
| Batman        | 187 |
| Bayou Billy   | 184 |
| Bigfoot       | 186 |
| Burning Force | 183 |
| Cyber Shinobi | 182 |

| Darius               | 185  |
|----------------------|------|
| Die Hard             | .185 |
| Double Rings         | 178  |
| E-Swat               | 180  |
| Fatman               | 181  |
| Final Blaster        | 178  |
| Final Fantasy        | 188  |
| Fire & Forget II     | 187  |
| Madden Football      | 174  |
| Rabio Lepus          | 176  |
| Rainbow Islands      | 181  |
| Sea Fighter          | 182  |
| Slime World          | 183  |
| Snake, Rattle & Roll | 184  |
| Totally Recall       | 186  |
| World Cup Italia 90  | 180  |

# **Power-Tips**

THE PERSON NAMED IN

| computerspieletips       |    |
|--------------------------|----|
| Cadaver                  | 86 |
| Earthrise                | 92 |
| Falcon — Mission Disk II | 94 |
| Their finest Hour        | 96 |

| 96 |
|----|
| 98 |
| 98 |
| 98 |
| 99 |
|    |

Chaos strikes back, Ultima IV, Might & Magic II Die Antwort zu Legend of Zelda, Tower of Babel, Y's, Die Antwort zu Dragon Wars, Die Antwort zu Bard's Tale III 103 Schummelecke

Wings, Apprentice, Starflight 2,

Prince of Persia, Lin Wu's Challenge, Grand Monster Slam, Sword of Sodan 103 Videospieletips Super Hydlide Super Monaco GP, Heavy Unit Sokoban II, Bloody Wolf, Chip's Challenge, Image Fight Golf, Metal Gear, Klax, Double Dragon II, Formation Soccer, Teenage Mutant Ninja Turtles, Bonze Adventure

Lode Runner, DJ Boy, Mega Drive's Bastelstunde, Devil Crash, Cyberball, Trojan, Lock'n Chase

Clue Book Dragon Wars Teil I





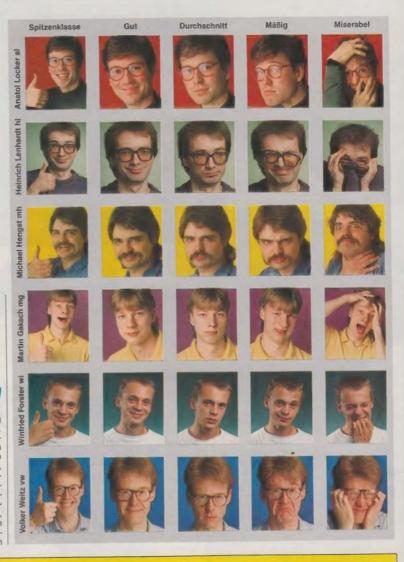
# **JE WERTUNGE**

Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in POWER PLAY nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.

n POWER PLAY gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computerund Videospiel-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt"

#### Grafik, Sound und Wertung

Bei der GRAFIK-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim SOUND spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamt-Wertung, die bei uns POWER-WERTUNG heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist. Umsetzungen



Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat:

Die Grafikwertung. Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante VGA-Grefik bietet, wird das extra im Turt erwähnt.

Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound sonst den PC-Piepser.

Der Schwierigkeitsgrad. Es gibt drei Abstufungen: leicht, mittel und schwer. Kann man aus mehreren wählen, so stehl hier "einstellbar".

se "Rollenspiel" oder "Simu-

Das Spielgenre (Beispielswei- Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vomibt.

Geme: Action-Adventure Hersteller: Simarils, Zirke Treis: 85 Mark

39% MS-DOS mafik: 60.94 cound: 38% enwierigkeit: leicht

ATARIST 39% Sound: 41% Grafik: 65% Schwier eit: leicht

AMIGA Grafik: 65% Sound: 41%

Schwierigkeit: leicht. C 64

nicht gepi

Hier findet Ihr das Wichtigste: die POWER-WERTUNG (den Spielspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeen Computertyp einzeln bewertet.

Hier steht entweder die Grafikund Soundwertung oder "nicht eplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp er-scheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nurz getestet, um Platz für Neuvorstellungen oder bessere Spiele zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers oder Videospiels. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schlie-Ben, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und POWER-WERTUNG werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet Ihr die Begrif-



Das obige Symbol ist das heiß begehrte POWER PLAY-Prādikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütet Euch vor Spielen, denen wir die POWER PLAY-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

#### Wanted: Spiele-Steckbrief

fe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiel-Test. Versionen, die zum Redaktionsschluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurztests vorgestellt und bewertet.

#### Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das POWER PLAY-Prädikat und die PO-WER PLAY-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr seiten. Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die POWER PLAY-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen.

#### Software-Lieblinge

Momentan spielt...

#### ... Martin Gaksch

Hellfire (Mega Drive), Afterburner (PC-Engine), Atomino (Amiga)

#### ... Heinrich Lenhardt

Monkey Island (MS-DOS), Nitro (Atari ST), M.U.D.S. (MS-DOS)

#### ...Volker Weitz

Final Fantasy Legend (Game Boy), Curse of the Azure Bonds (Amiga), Dragon Wars (Amiga)

#### ...Winfried Forster

Strider (Mega Drive), Monkey Island (MS-DOS), Dragon Wars (Amiga)

#### ... Anatol Locker

Monkey Island (MS-DOS), Wing Commander (MS-DOS), Atomino (Amiga)

#### ...Michael Hengst

Tunnels & Trolls (MS-DOS), Monkey Island (MS-DOS), Atomino (C 64)

#### INSERENTENVERZEICHNIS

| AdLib   | 149   |
|---|---|
| Bachler<br>Berry Lösungsservice                                 | 64  |
| 61, 63, 169, 181  | 9, 11, 15, 29, 31, 51, 55,<br>, 183, 185, 187, 2. US., 4. US. |
| Computer-Box  | 105, 109  |
| Computer-Markt Münster  | 77  |
| Compy Shop  | 114   |
| CPS Computerservice Heidak                                      | 100/101   |
| Crystal Soft  | 77  |
| CWM   | 76  |
| Dynamics  | 195   |
| Dynatex   | 188   |
| EC-Electronics  | 117   |
| Eppenbach   | 92  |
| Eurosystems   | 36/37   |
| Flashpoint  | .77   |
| Foursystems Fundur Funny Softwareversand Funtastic Computerware | 173<br>95<br>119<br>81  |
| Galaxy Software   | 84  |
| Game Play   | 105   |
| Gamesoft<br>Gamesworld Computershop                             | 110   |
| German Design Group<br>Gross Electronic                         | 97<br>92<br>108   |
| Hamo  | 114   |
| Hisoft  | 92  |
| Joysoft   | 115   |
| Jöllenbeck  | 173   |
| Karosoft  | 106   |
| Kingsoft  | 45  |
| Theo Kranz-Versand  | 72  |
| Label   | 151   |
| Lifetimes/Expert Software                                       | 159   |
| Magic Games<br>Markt & Technik, Buch- und Sc                    | 75<br>oftwareverlag 66,136,<br>4/155,162/163,177,179,189      |
| Media Electronics<br>MN - Hobby Soft                            | 109   |
| NEC   | 157   |
| No Credits  | 112   |
| OCP Gameshop  | 107   |
| Okay Soft   | 95  |
| PC Neue Medien  | 55  |
| PC-Sound-Hits   | 74  |
| RSE Schuster<br>Rushware  | 18/19, 25, 47, 53, 145  |
| Schindler   | 125   |
| Soft Express  | 107   |
| Software Corner   | 95  |
| Software Maniacs  | 110   |
| Steirerfunk   | 110   |
| T.S. Datensysteme   | 121   |
| Telespiel-Vertrieb  | 92  |
| United Software 33, 49, 59, 1                                   | 41, 143, 147, 153, 171, 3.US.                                 |
| Vidis Electronic  | 175   |
| Wial Versand  | 161   |
| World of Wonders  | 89  |
| Zillesoft   | 73  |
|   |   |

### TRENDS & LEUTE

# Supernova

ür Weltraumbegeisterte, die einen PC ihr eigen nennen, hat Electronic Arts ein besonderes Spieleschmankerl auf Lager: Hard Nova. In den entfernten Randgebieten der Galaxis lebt die berühmt-berüchtigte Söldnerin Nova. Leider hat sie ein größeres Problem: Laufend verliert sie ihre Truppen. Ihr müßt in dieser Mischung aus Adventure, Rollenspiel und Ballerei Nova mit dem nötigen Personal versorgen: Piloten, Kanoniere, Programmierer und Ingenieure. Um diese Leute in den Dienst von Nova zu stellen, darf Euch jedes Mittel recht sein: von der Bestechung bis zur Entführung. Ab und zu werdet Ihr auch um einen kleinen Spezialauftrag gebeten - hier heuert Ihr als Schmuggler, Meuchelmörder oder Kidnapper an.



Prächtige VGA-Grafik bei dem Strategie-Rollenspiel-Adventure "Hard Nova" von Electronic Arts (MS-DOS/VGA)



Der Ariel Cruiser müßte mal in die Werft (MS-DOS/VGA)

Mittels eines speziellen Dialogsystems könnt Ihr Euch mit den verschiedensten Charakteren unterhalten. VGA-Grafiken, tolle Soundeffekte und drei verschiedene Kampfsysteme sollen bei Hard Nova für Furore sorgen. Umsetzungen auf Amiga oder ST sind zur Zeit noch nicht in Sicht.

# Noch'n Raser

arantiert schneller als der bundesdeutsche Autobahnraser ist der S.T.U.N.-Runner. Ihn irritieren weder Nebelbänke noch der Verkehrsfunk, wenn ihn ein Vordermann seine

ner Reise stört, wird er mit einem Laser dezent weggeschmort. Was bisher in der Spielhalle dank guter Grafik für Aufsehen sorgte, kommt jetzt auch für die Computerzimmer. Der Spieler braust mit einem Gleiter durch ein Netz aus unterirdischen Tunnels. Man vermeidet Kollisionen mit gegnerischen Fahrzeugen und versucht, die "Boost Pads" zu erwischen, die das Gefährt auf extreme Geschwindigkeit beschleunigen - Rennspiel pur. S.T.U.N.-Runner erscheint in Kürze für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS. Programmiert wird der Spaß von Domark, die schon Atari-Automaten wie "Hard Drivin" umsetzten; man verspricht, eine Menge 3D-Polygone und 380 verschiedene Objekte auf den Bildschirm zu zaubern.

# Erster Aufschlag

Die englische Software-Firma Krisalis hat das altehrwürdige "Pong" (links ein Schlä-ger, rechts ein Schläger, in der Mitte ein Ball) herausgekramt, ihm einen dreidimensionalen Touch verpaßt und will das neue Spiel unter dem Namen Botics in diesen Tagen veröffentlichen. Um dem Ganzen einen modernen Anstrich zu verleihen, hat man zusätzlich fünf Computergegner spendiert und 20 verschiedene Wettkampfarenen ausgeklügelt, in denen das Sportspektakel stattfindet. Natürlich darf man auch zu zweit gegeneinander

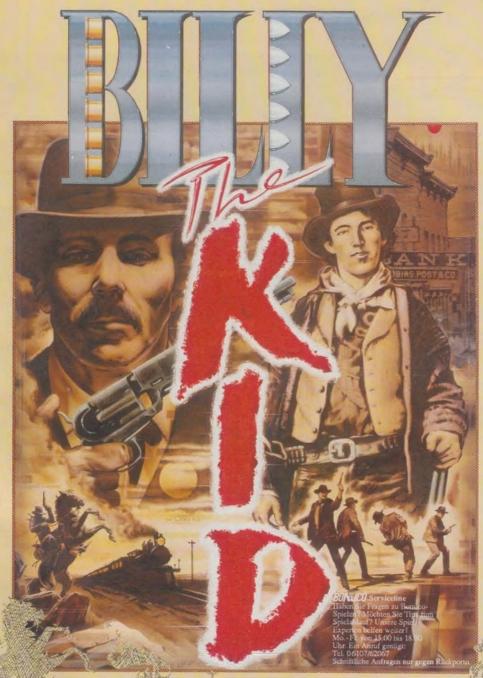


Botics ist eine dreidimensionale Variante des Klassikers "Pong" (ST)

antreten. Wer einen Amiga oder Atari ST besitzt, der kann das Spiel für seinen Computer kaufen. Für C64 und MS-DOS ist Botics momentan nicht angekündigt.



Flotte 3D-Grafik bei Tengens' "S.T.U.N. Runner" (Amiga)



Vertrieb: BONLICO

Am Südpark 12 6092 Kelsterbach Tel. 06107/76060







#### TRENDS & LEUTE

# **Film total**

as Software-Haus Ocean as Sonware-Flags
kauft eine große Filmlizenz nach der anderen. Neben "Nightbreed" und "Navy Seals" unterliegen zwei der momentan erfolgreichsten Actionfilme, George's Millers Robo-cob II, sowie Paul Verhoeven's Total Recall der Umsetzung durch die Engländer. Freunde ransanter Action dürfen gespannt sein: Während man bei Robocob II in der Rolle eines (im wahrsten Sinne des Wortes) stahlharten Zukunftsbul-Iens gegen Drogenbarone und den Nachfolge-Robot Murphy Il vorgeht, muß in Total Recall "nur" der Planet Mars gerettet werden. Nachdem dies im Film durch den schauspielernden Bizepsriesen Arnold Schwarzenegger bewerkstelligt wird, dürfte klar sein, daß Action die Handlung des Spiels dominieren. Das Spielprinzip der beiden Ocean-Titel ähnelt sich auch sonst auf frappierende Weise: In acht Richtungen wird gescrollt, während der Spieler jede Menge Levels von allem befreit, was sich auch nur einen Augenblick lang rührt. Neben diversen High-Tech-Werkzeugen und Hilfsmittel, gilt es vor allem, viele futuristische Waffen einzusammeln. Fast al-





Um harte Burschen und dicke Kanonen geht's in Robocop II (links) und Total Recall (rechts, beide Amiga)





Horror-Action von Ocean: Links werden Drogen gebraut, rechts Menschen verspeist (Amiga)

le Anzeigen von Robocob II und Total Recall beziehen sich deshalb auf angewählte Waffen oder verbliebene Munition. Beide Spiele sollen noch bis Ende des Jahres für C 64, Atari ST und Amiga erscheinen. w

# **Blut und Prügel**

Z artbesaitete Gemüter soll-ten besser Abstand halten von Narc und Nightbreed: The Action Game, zwei neuen Titeln des englischen Software-Hauses Ocean. Narc dürften einige Leser aus der Spielhalle kennen, wo der Automat weniger durch die originelle Spielidee, als durch die brutale Action auffiel. Alleine oder mit einem Mitspieler darf ein horizontal scrollendes Spielfeld leergeballert werden; Skrupel braucht man dabei angeblich keine zu haben, geht's doch gegen bitterböse Drogen-Dealer, tollwütige Killerhunde und aggressive Monsterkäfer. Ocean verspricht spektakuläre Grafik mit teils animierten Hintergründen und Riesen-Sprites.

Noch mehr (Film-)Blut darf bei Oceans zweitem Nightbreed-Titel fließen. Mit langwierigen Autofahrten und joystick-mordenden Wettläufen gegen monströse Kannibalen, hat sich der Spieler nicht mehr herumzuplagen. Das Spiel trägt seinen Beinamen schließlich nicht zu Unrecht: Drei Levels mit über 100 höllischen Gegnern müssen vom Spieler durchlaufen werden. Wer die Filmplakate und -fotos kennt, weiß, daß die zahlreichen Gegner alles andere als freundlich dreinblicken. Je nach Deformationsgrad und Verstimmung gestalten sie ihre Angriffe. Dafür kann der Spieler jeden Gegenstand, den er auf seiner Reise in die Unterwelt findet. zweckentfremden und als Waffe einsetzen. Beide Spiele sollen in diesen Tagen für C 64, Amiga und ST erscheinen. wi

# Gasfuß und Zeigefinger

N a, warum denn nicht gleich: Spieler, die sich über den Mangel an Feuerwaffen während den "Chase H.Q."-Verfolgungsjagden entrüsteten, ansonsten aber mit Leib und Seele bei der Sache waren, werden mit Special Criminal Investigation: Chase H.Q. II bestens bedient. Gerast wird in bewährter Manier durchs nächtliche Paris, über Highways und Wüstenlandschaften. Tauchen die motori-

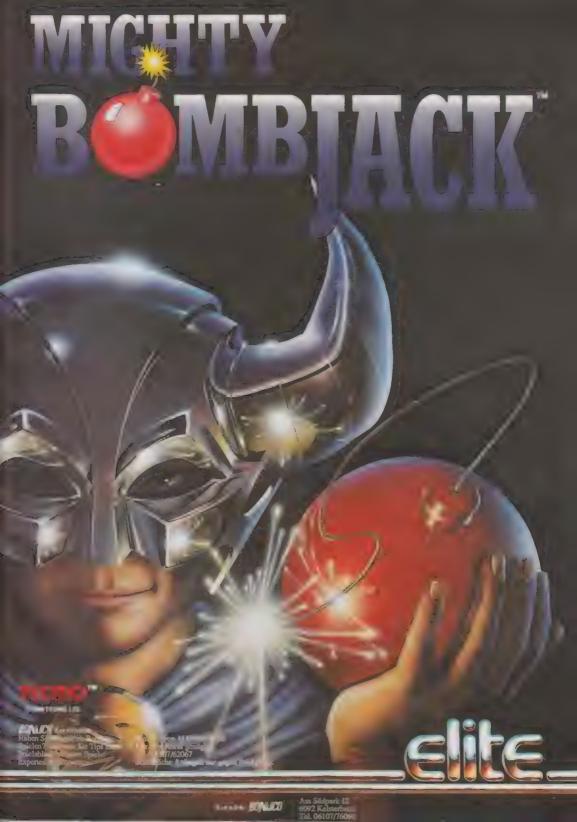
sierten Bösewichte dann am Horizont auf, dürfen die Waffen sprechen. Und wo die das Sagen haben, sind auch die begehrten Extraknarren nicht weit. Daneben warten verschiedene Missionen und Witterungen auf den Fahrer. In brenzligen Situationen wird ihm teilweise von einer freundlichen Motorrad-Gang geholfen. Die turbulente Raserei soll noch Ende 1990 für ST, Amiga und C 64 erscheinen.







Bleihaltiger als der 1. Teil: Die Gegner groß, die Häuser klein, das kann doch nur Chase H.Q. II sein (Amiga)



her leise und normatio-sickerten erste Informationen über ein neues SSI-Rollenspielsystem an die Presse durch. Anfang Januar 1991 soll das erste grafisch orientierte Spiel aus der AD&D-Reihe für PCs (übrigens komplett in Deutsch) erscheinen. Die Umsetzung für Amiga (1MByte) soll einen Monat später folgen. Eye of the Beholder spielt in dem "Forgotten Realms"-Szenario (wie z.B. "Pool of Radiance") aus der bekannten AD&D-Serie. Allerdings wird sich Eye of the Beholder in einigen Punkten ganz gewaltig von seinen anderen AD&D-Brüdern unterscheiden Grafisch erinnert dieses Spiel aus der neugeschaffenen "Legend"-Reihe sehr stark an den Klassiker



Dungeon Master läßt grüßen: "Eye of the Beholder" von SSI (MS-DOS/VGA)





Ein fettes Spinnennetz und die dazu passende Riesenspinne sorgen für Panik in der Party (MS-DOS/VGA)

"Dungeon Master". Ein zehn Stockwerke tiefes 3D-Labyrinth, animierte Monster, die schon von weitem zu sehen sind, sowie Zaubersprüche, deren Wirkung grafisch animiert angezeigt wird, und eine Benutzerführung via Maus sorgen für Kurzweil. Außerdem soll nun die AdLib-Soundkarte auf PCs voll (Titelmusik und die Soundeffekte) unterstützt werden. Ansonsten bleibt es bei den gewohnten AD&D Grundregeln, die diesmal der "2. Edition" entlehnt wurden.

elden der Landstraße sollten schon einmal die Steuerräder abstauben: Hard Drivin II ist im Anrollen. Die Fortsetzung von "Hard Drivin" bietet neben vier neuen Rennstrecken mit Speed- und Stunt-



Der Streckeneditor bei "Hard Drivin' II" gibt Euch freie Hand (Amiga)

tracks einen Rennstreckeneditor. Damit konnt Ihr Euch aus verschiedenen Streckenelementen den Wunschkurs zusammenbasteln. Die so entworfenen Kurse können auf Diskette gespeichert und gegebenenfalls an Freunde und

Bekannte verschickt werden. Als zusätzlichen Leckerbissen haben die Programmierer von Domark eine Nitro-Einspritzung einbebaut. Um die Weihnachtszeit geht das Rennen auf Amiga, ST und MS-DOS

as Programmierteam, das sich durch die Flugsimulation "F-29 Retaliator" einen Namen machte, begibt sich mit seinem neuen Spiel Epic ins tiefe Weltall. In ferner Zukunft steht die Sonne des menschlichen Heimatplaneten kurz vor der Explosion. Nun sollen alle Einwohner unseres Planeten auf eine andere Welt, genannt Ulysses 7, evakuiert werden. Dummerweise führt der Weg zu dieser Zufluchtstätte durch das Gebiet des Rexxon-Weltraum-Imperiums. Die armen Einwohner Rexxon's geraten durch den Massenexodus der Erdbewohner in Panik und glauben an einen Angriff. Die Rexxonburschen mobilisieren kurzerhand ihre Angriffsflotten und kommen den Schiffen der Erde entgegen. Nur noch eines kann den stark unterlegenen Kräften der Erde helfen: der legendäre Einmann-Raumjäger Epic. Klar, wer dieses famose Wunderschiff steuern darf. Ähnlich wie bei F-29 warten etliche Missionen und ausgefüllte 3D-Grafik auf den Spieler. Für die musikalische Untermalung sorgte kein geringerer als David Whittaker Erscheinen soll das Weltraumepos rechtzeitig vor Weihnachten für Amiga und ST. Eine PC-Version folgt nächstes Jahr.mh

# Rasende Rostlaube

ie findigen Programmierer von Core Design (u.a. bekannt durch die "Rick Dangerous"-Saga) haben sich ein neues, witziges Plattformspiel einfallen lassen. Die Besonderheit daber: kein schmucker Jüngling oder niedliche Märchenfigur, sondern ein kleines, rotes Auto übernimmt hier die Hauptrolle. In Car-Vup werden 48 horizontal scrollende Levels aufgefahren, in denen die rasende Rostlaube Bonusgegenstände einsammelt, Gegnern ausweicht und von Plattform zu Plattform hüpft. Dummerweise haben die Erbauer nicht an Bremsen gedacht, denn das Auto fährt unentwegt mit konstanter Geschwindigkeit nach links oder rechts. Um diese Scharte auszuwetzen. fliegen diverse Extras in den Spielstufen herum. Die meisten davon dienen als Verteidigung gegen Feinde, die das



Wurden Sie von diesem Herren eine Extrawatte kauten? (Amiga)



Wer Buchstaben sammelt, aus denen sich das Wort "Extra" bilden laßt, dem winkt ein Extraleben (Amiga)



Die Grafik bei "Car-Vup" ist im Cartoon-Stil gehalten (Amiga)

Auto nicht berühren sollte. So gibt es einen Schleudersitz, mit dem man von oben herabfallende Gegenstände eliminieren kann oder auch ein Gewehr, das für freie Fahrt nach vorne sorg!

Um einen Level zu schaffen, muß man sämtliche Plattformen mindestens einmal befahren und diese so einfärben. Nebenbei solltet Ihr noch ein paar gekidnappte Autobekannte befreien. Die Grafik ist höchst niedlich und im Cartoon-Stil gezeichnet. Dem Auto wurde ein Gesicht verpaßt, das es je nach Spielsituation zu putzigen Grimassen verzieht. Car-Vup erscheint in diesen Tagen für Amiga und ST. mg



Sticht man in einen Luftballon, dann platzt er. In Pang
von Ocean haben wir ausgiebig Gelegenheit, den aufgeblasenen Burschen die Luft abzulassen. In 50 Leveln muß unser
Held seine Geschicklichkeit
mit der Harpune unter Beweis
stellen. Immer wenn er einen
Ballon trifft, platzt er und löst
sich in viele kleinere Kugeln
auf. Natürlich müssen auch
diese erst vom Bildschirm ver-

◆ Eine wunderschöne Grafik aus dem Science-fiction-Epos "Epic" (Amiga)



schwinden, bevor wir uns dem nächsten Level widmen dürfen. Zum Glück könnt Ihr unterwegs Extrawaffen einsammeln, die Euch die Aufräumarbeit etwas erleichtern. Die

Spielautomatenumsetzung
Pang soll Anfang des nächsten
Jahres für alle populären Computersysteme erscheinen.
Wird Euch die Wartezeit zu
lang, dann solltet Ihr den
"Ooops Up"-Test In dieser
Ausgabe studieren. Jegliche
Ähnlichkeit mit Pang ist rein zufällig.

# Kammerjäger-Kummer

ie Umsetzung des Gottlieb-Spielautomaten Exterminator macht fleißig Fortschritte. Nach dem ersten Eindruck zu urteilen haben die Programmierer ordentliche Arbeit geleistet. Das originelle Spiel wurde ohne große Abstriche prima auf die verschiedenen Computersysteme übertragen. Ihr übernehmt die Rolle eines forschen Kammerjägers, der mit bloßen Händen nervige Plagegeister aus diversen Räumen eines Hauses vertreiben will. Auf Wunsch dürfen auch zwei Jägermeister gleichzeitig antreten. Ihr müßt nur aufpassen, daß Euch nicht aus Versehen eine Wespe in die Finger kommt, sonst gibt's einen schmerzhaften Stich. Diverse wie praktisches Extras Mückenspray versüßen das Kammerjägerleben. Die STund C 64-Versionen sind mittlerweile fast fertig. Exterminator sollte in diesen Tagen zum Preis von ca. 50 bis 80 Mark erhältlich sein.

# Nachschlag für Weltenbummler

Die Welt von "Damocles" ist groß genug, um dem Spieler mehr zu bieten als eine simple Kometenkatastrophe. Also hat Programmierer Paul Woakes neue Anschläge auf das Eris-Universum geplant, zu finden auf der Damocles Mission Disk 1 und der Damocles



Wer bei "Pang" mit einer Harpune pikst, der wird Zeuge einer wundersamen Vermehrung (Amıga)



Der "Exterminator" erledigt die Plagegeister mit der bloßen Hand (ST)



Neue Missionen für Damocles-Piloten (ST)

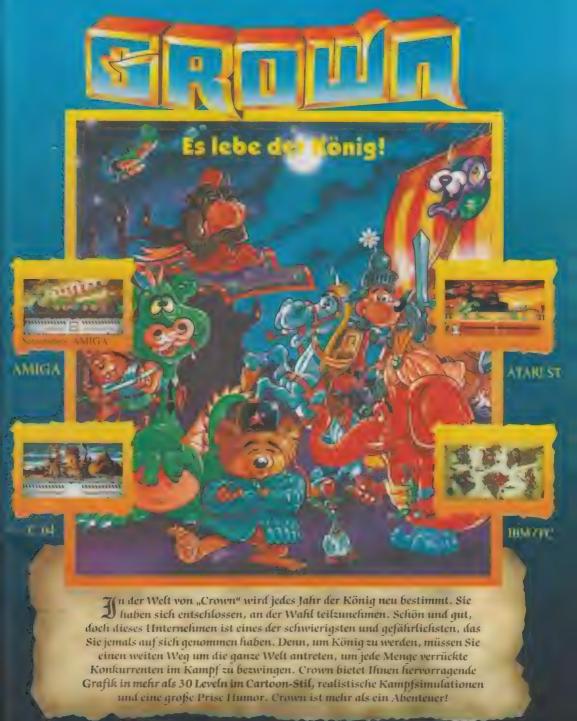
Mission Disk 2. Die Missionen werden wie Spielstände geladen und bieten je fünf neue Untermissionen. Die erste Zusatzdiskette erscheint knapp vor Weihnachten, Nummer Zwei ist für Januar angekündigt — und das zu einem zivilen Preis von ca. 40 Mark.

# **Letzte Meldung**

- Sensible Software arbeitet f
  ür Ocean gerade an einem Wizball-Nachfolger.
- Das zweite Spiel von Renegade wird das Action-Adventure Magic Pockets sein.
- Sierra hat ihre "Hero's Quest"-Reihe umbenannt. Der neue Name ist: "Quest for Glory". Der zweite Teil "Trial by Fire" wird in diesen Tagen ausgeliefert.
- Das Bullfrog-Team (u.a. die Macher von "Populous" überlegen, ob sie nicht von Electronic Arts zu Renegade wechseln.

# UMS Unglück

eider ist der Firma Microprose mit unserer Testversion des Strategiespieles UMS II (POWER PLAY 11/90) ein kleiner Fehler unterlaufen. Trotz der festen Zusicherung von Microprose, daß die uns zugesandte Fassung eine testfähige Version sei, ist dies nicht der Fall. So wird von Microprose das Programm noch einmal neu überarbeitet. Gerade die Features, die wir an UMS II in unserem Test bemängelten, sollen noch ausgebügelt werden. Natürlich bekommt Ihr einen aktualisierten Testbericht. wenn wir von Microprose die nun wohl endgültige Version von UMS II erhalten.



Vertrieb: BOJAACO Am Sudpark 12



BUNICO Serviceline
Labor Sie Fragen zu BomicoSpielen? Mochten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere SpielLasperten belfen weiter!
Mo.- Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr Eim Annuf genugt:
Tel 06107/62067
Schnfüche Anfragen nur

20 San to 2 1 5 4 c No. 100

# Das lange Warten hat ein Ende: Die Veröffentlichung von Nintendos neuem Videospielsystem "Super Famicom" steht kurz bevor.

as schönste Weihnachtsgeschenk für ambitionierte Videospieler kommt dieses Jahr wohl nicht vom Christkind, sondern wird von Nintendo beschert. Rechtzeitig zu Heilig Abend, genauer gesagt am 21. November, wurde in Japan die heiß ersehnte neue Konsole von Nintendo, das Super Famicom veröffentlicht. Vorbei die Zeit der heimlichen Präsentationen und zahllosen Gerüchte über die angeblich sensationelle Hardware. Nintendo muß Farbe bekennen. Ist das Super Famicom der angekündigte Techniktraum? Wir haben unsere Ohren gespitzt und präsentieren vorab einen Stimmungsbericht.

Die Nebelschwa um wichtige naue pieletechnis Daten u angebo tast gar 0420 ht, dail Super pen. Fa An Familion kündigi zum T

Nintendo Entertainment System in Japan) sein wird. Die Besitzer sind somit ausschließlich auf die neue Software für das Super Famicom angewiesen. Das könnte sich zunächst als kleines Problem herausstellen, da bis März '91 nur um die zehn verschiedenen Spiele dafür auf den Markt kommen sollen. Darunter befinden sich zwar einige Highlights wie z. B. 'Super Mario World" (die Fortsetzung zur genialen "Super Mario Bros."-Saga) und Kona-mis Ballerhit "Gradius III", aber die große Auswahl fehlt vorläufig noch. Da allerdings beinahe jede halbwegs wichtige Software-Firma in Japan und den USA Programme für das Super Famic will. dürfte ieses lem im Verlai eriscine re Text rau.hiprefr Iden V edenen A. gsstuten



Grau in grau: Das schlichte Außere tauscht über "innere Werte" hinweg





Zwei Szenen aus Final Fight von Capcom (Super Famicom)

von 256 x 224 und 512 x 448
Pixel bieten für jeden Geschmack das Richtige. Vor
allem dann, wenn sage und
schreibe 256 Farben aus einer
Palette von 32768 gleichzeitig
auf dem Bildschirm funkeln
Dazu gesellen sich bis zu 128
Sprites (variieren in der Größe
von 8 x 8 bis 64 x 64 Pixel), die
sich aus 128 Farben zusammen itzen können. Müßig zu

erwähnen, daß das Super Famicom sämtliche Scrolling-Varianten (horizontal, vertikal, schräg und parallax) prächtig beherrscht. Die Krone setzt dem Ganzen ein 3D-Chip auf, der Objekte stufenlos vergrö-Bern, verkleinern und rotieren lassen kann. Arcade-Hits wie "Space Harrier" oder "Afterburner" müßten sich mit entsprechender Programmierung originalgetreu auf das Super Famicom umsetzen lassen. Leider verrichtet der 3D-Chip seine Arbeit nur in der niedrigen Auflösung (256 x 224).

Damit dies alles richtig auf dem heimischen Fernseher oder Monitor zur Geltung kommt. wurde von Nintendo ein Video- (FBAS) und analoger RGB-Ausgang spendiert. An weiteren Anschlussen werden ein Modulschacht, ein Extension-Bus und zwei Joypad-Ports geboten. Die beiden

# JAPAN-JUWEL





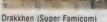


Das Action-Speklakel Gradius III wartet mit schoner Grafik und vielen unterschiedlichen Levels auf (Super Famicom)



Mario gleitet auf einer Schildkrote über einen Level aus Super Mario World (Super Famicom)







F-Zero (Super Famicom)



Die Nintendo-World bei Populous





Links ein Schnappschuß von Gradius III, rechts eine Szene aus Super Mario World (Super Famicom)

#### und Starttaste vier Feuerknöpfe. Wenn man sich die bislang bekannten Fakten vor Augen führt, dann wird einem klar, daß

mitgelieferten Joypads ähneln denen des NES, bieten allerdings zusätzlich zur Select-

bekannten Fakten vor Augen das Super Famicom wohl nicht mit dem Wissen einer höher entwickelten außerirdischen Macht konstriert wurde. Die Nintendo-Ingenieure kochen auch nur mit Wasser - allerdings, wie uns scheint, mit einem besonderen. Das Super Famicom ist keine Sensation. sondern konsequent angewandte Technik, die 1990 zur Verfügung steht. Darüber sollte man den sagenhaft günstigen Preis von umgerechnet ca. 300 Mark für das Grundgerät in Japan nicht vergessen. Einzig die relativ geringe Auflösung von 256 x 224 Pixeln (nur hier kann der 3D-Chip wirken) gibt uns etwas zu denken.

Leider stehen Eure Chancen nicht besonders gut, eines der ersten ausgelieferten Super Famicoms zu erhaschen. Selbst die Japaner stehen vor diesem Problem. Bislang liegen 1,5 Millionen Bestellungen der Händler für das Grundgerät vor. Bis zur Veröffentlichung am 21. November kann Nintendo aber nur ein Drittel davon produzieren. Deshalb nehmen sich viele Japaner tags zuvor frei und stellen sich vor den Geschäften an. Bekannte deutsche Importeure, wie z. B. EC Electronics in München, werden sich aber bemühen, möglichst viele Super Famicoms inklusive Software zu ergattern. Der deutsche Importpreis dürfte für das Grundgerät inklusive Netzteil und Anschlußkabel bei ca. 500 Mark liegen. Für ein Spiel wird man ca. 150 Mark anlegen müssen. Axel Bialke/mg

Alle Fotos stammen aus dem Super Famicom Magazine aus Japan

#### **Technische Daten**

| Prozessor                                    | 16-Bit-CPU  |
|--|---|
| Taxtirequer 7                                | : % 2 e8/3 58                                       |
| Zus Nzchips                                  | 30 Only IPPU-Spritegenerator 8 Bit Starec Scundonly |
| Autrosung                                    | 256 x 224<br>512 x 446 (interlaced)                 |
| Farbpalette day on the chize tig darstellbar | 32758<br>256  |
| Sprites<br>Große der Sprites                 | 126<br>6 x 8/16 x 16/32 x 32/64 x 64                |
| Anzahi der Feuerknopfe                       | 4+Senct+Statt                                       |
| Anschiusse                                   | 2 kubypad iV decrRGB. Stereoton<br>Extension-Bus    |

Die oben angeführten technischen Daten sind keine offiziellen Angaben von Nimtendo, da diese erst nach Veröffentlichung des Systems bekanntgegeben werden.

#### Spieleankündigungen

| Titel             | Firma           | Spielgenre                   | Erscheinungs-<br>datum |
|-------------------|-----------------|------------------------------|------------------------|
| Super Mario World | Nintendo        | Geschicklichkeit             | November               |
| F Zero            | N ntendo        | futur stisches<br>Autgrennen | November               |
| Bombuza'          | Kemco           | Denkspie                     | November               |
| Gradius III       | Konam           | Action                       | Dezember               |
| Populous          | Electronic Arts | Strateq e                    | Dezember               |
| For Fahl          | Capuom          | Prugeispiel                  | Dezember               |
| Ho a la Ona       | HAL             | Grifs mulation               | Februar                |
| Big Run           | Jaleco          | Autorennen                   | Marz                   |
| R Type II         | Irem            | Action                       | 9,                     |
| Drakkhen          | Kemco           | Rollenspiel                  | 91                     |











Vertrieb: RUSHWARE Bruchweg

# ILS IHRE

STEA

RANX

Jupiter's

MATTINAM









البدار Solimore



#### TRENDS & LEUTE



Strahlend am Stand: Paul von Millenium



Charmante Messefee: Carol von Ubisoft



Konzentriert beim Ballern: Winnie von Thalion



Rolf Boyke spitzt die Feder: Trantor zum Mitnehmen

ach dem Massenansturm auf die "Amiga Expo '89" im letzten Jahr hatten die Aussteller beschlossen, die Messe diesmal auf zwei Hallen zu verteilen. Ein weiser Entschluß, denn auch dieses Jahr war die Amiga Expo sehr gut besucht. In der ersten Halle fand man die "Business"-Stande (Hardware und die "ernsthaften" Anwendungen), während zweite ganz dem Spieltrieb gehorte. Von der Hardware-Front gab es wenig Interessantes für Spielefans. Bei Commodore setzte man voll auf den Amiga 3000, von der neuen CD-Konsole CDTV war dagegen immer noch nichts zu sehen.

Hoch her ging es an den drei Besuchertagen am POWER-PLAY-Stand: Wahrend Rollenspielspezialist Michael Hengst unentwegt Tips gab, wie man den aufdringlichen "Cadaver"-Drachen im ersten Level erledigt, wurden die anderen Redakteure um Autogramme und Erfahrungsberichte aus der Redaktion gebeten. Starkiller-Zeichner Rolf Boyke war

natürlich besonders umlagert: Seine flinke Feder zeigte am Abend deutliche Abnutzungserscheinungen. Dafür können sich jetzt viele Leser eine original Trantor-Zeichnung mit Signatur an die Wand hängen.

Warteschlangen auch vor unseren Amigas: Wer mit Walkman oder einem anderen Preis nach Hause marschieren wollte, mußte den Highscore von Thalions "Wings of Death" knacken. Alexander Holland aus Essen schaffte im zweiten Level fast unglaubliche 103 970 Punkte. Die beiden anderen Tagessieger, Carsten Kruft aus Datteln und Klaus Mandola aus Kaiserslautern, lagen dicht auf, mit knappen 90000 Punkten.

In den Ballerpausen stellten die Starprogrammierer Andrew Braybrook und Steve Turner von Graftgold ihre neusten Spiele vor. Unter anderem konnten wir die Endversion des heiß ersehnten Paradroid 90 bewundern und erste Runden mit der Computerspielumsetzung von Super Off Road drezung von Super Off Road dre

hen. Andrew und Steve ließen sich nicht lumpen und verrieten so manchen Insider-Tip zu ihren Spielen.

Bei United Software umringten die Freaks vor allem die Psygnosis-Ecke; "Hast Du Lemmings schon gesehen?". das war wohl der Standardsatz der Messe. Eine ausführliche Vorschau dieses witzigen Kleintierspektakels findet Ihr im Aktueliteil dieser Ausgabe. Sehr interessant spielte sich auch das Geschicklichkeitsspiel Spindizzy Worlds, von dem wir Euch einen ausführlichen Test dieses witzigen Programms in der nächsten Ausgabe nachreichen.

Bei Imageworks setzte man voll auf die aufkommende "Turtle"-Mania. Einen ersten Blick auf die Teenage Mutant Hero Turtles werfen wir auf der Seite 28. Bei Accolade holte man die Gruselbraut Elvira aus der Versenkung; bis die Horrordarstellerin mit dem mächtigen Dekolleté auf den Amigas spukt, wird noch einige Zeit vergehen. Außerdem

entdeckt: das niedliche Action-Adventure James Pond (Test in dieser Ausgabe), die edle Amiga-Version von Ishido (Test in dieser Ausgabe), die ersten Level von Dragon Breed sowie ein erstes Demo von Microproses Spionage-Thriller Covert Action. Thalion zeigte neben Dragon Flight und Wings of Death die komplexe Fluglotsensimulation Tower F.R.A.

Am Stand des Langeners Software-Hauses Demonware tummette sich viel frisches Blut: Das neugegründete AU-DIOS/Kaiko-Team gab sich die Ehre und gewährte auf zwei Monitoren erste Einblicke in zwei neue Spiele. Vom Shinobi-Verschnitt Ninjas in Space gab's ein Demo zu sehen, der Horizontal-Scroller Apidva durfte von wagemutigen Messebesuchern bereits angespielt werden. Für Musik und Soundeffekte sorgt Chris Hülsbeck, der damit seinen Einstand bei Kaiko gibt. Ebenfalls am Demonware-Stand: Eine weitere (noch namenlose) Horizontal-Ballerei und der Pang-Clone Oops-Up (Test in dieser Ausgabe).

Bei Rainbow Arts zeigte eine erste Demo des Ballerspektakels Turrican II. Das Spiel war 
eines der meistbegehrtesten auf der Messe. Als man dann 
noch bekanntgab, man werde 
Demodisketten verteilen, war 
der Ansturm groß. Lucasfilm 
zeigte die ersten Grafiken der 
Amiga-Version des Super-Adventures The Secret of Monkey Island sowie das witzige 
Nightshift (Tests in dieser Ausabe).

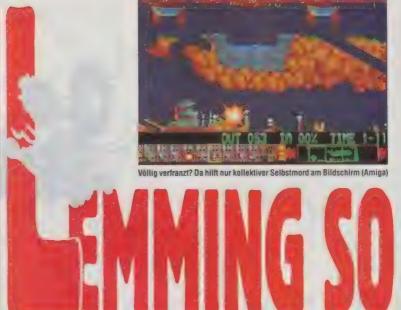
Software 2000 stellte unter anderem Wild West World vor. passend dazu liefen zwei verkleidete Cowboys durch die Menge. Freude von Sportsimulationen wurden am Blue Byte-Stand fündig. Das Tennisspiel Great Courts II soll Anfang nächsten Jahres fertigprogrammiert sein. Außerdem präsentierte man den Denkspielknüller Atomino (Test in dieser Ausgabe). Die drei (Ex)-Programmierer Ostberliner waren ebenfalls am Stand, mehr über das Trio folgt in einer der nächsten Ausgaben. Kingsoft präsentierte die erste Version von Pot-it, ein von "Hainspiriertes Schachteltris" spiel.

Trotz aller Software-Verlockungen war der absolute Renner der neue, herrlich blaue "Competition Pro Star". Joystick von Dynamix. wwal

emminge sind klein, friedfertig und wuschlig; genau der Typ Tier, den die Fernsehzoologen mit dem Attribut 'possierlich" belegen. Sie gehören zur Familie der Wühlmäuse und wären für Biologen so aufregend wie eine gewöhnliche Stubenfliege, gäbe es nicht eine arttypische Verhaltensweise. Immer dann, wenn die Herde zu groß und das Futter zu knapp wird, macht sich ein Teil auf, um kollektiven Selbstmord zu begehen. Sie marschieren kilometerweit in Richtung Meer, ein Großteil kommt schon auf dem Weg um, der Rest stürzt sich dann in die Fluten - Game over. Und diese merkwürdige Spielart der Natur sollen Sie im Spiel "Lemmings" behüten

wie Ihren Augapfel Die Lemminge im Spiel fallen aus einer Klappe am oberen Rand des Bildschirms, irgendwo im Level befindet sich ein Ausgang. Dort sollen Sie jetzt eine bestimmte Prozentzahl der Herde hinführen. Die Tierchen marschieren solange in eine Richtung, bis sie auf ein Hindernis prallen, dann wird kehrtgemacht und in die entgegengesetzte Richtung latscht. Klingt ganz einfach, ist es aber nicht, denn der Parcour ist mit Fallen gespickt. Es lauern fleischfressende Pflanzen, die einen Lemming innerhalb von Sekunden verputzen, 10-Tonnen-Gewichte, die die Wehrlosen plätten, hohe Abgründe, in die man einen Sturz garantiert nicht überlebt, tiefe Löcher im Boden, in denen der Lemming auf Nimmerwiedersehen verschwindet Brückenteile, die plötzlich wegbrechen und böse Löcher im Boden hinterlassen

Der Spieler sähe jetzt alt aus, könnte er nicht jedem einzelnen Tier etwas befehlen. Der wichtigste Befehl ist die "Blockade". Wenn man einen Lemming zum Blocker "befördert", fungiert er als Hindernis und lenkt alle, die an ihn prallen, in die Gegenrichtung. Um die Herde über einen Abgrund zu bugsieren, klickt man einen der Lemminge zum "Brückenbauer". Er holt ein paar Bodenplatten aus seinem Rucksack und stapelt sie Stufe für Stufe. So lassen sich eine Menge Hindernisse überwinden. Außerdem kann man eine steile Wand nach oben klettern (immer nur einer) und mit einem Fallschirm langsam in einen





Abgrund segeln (ebenfalls im- | Links ein tuckischer Graben, rechts ein Gewicht zum Lemmingplatten (Amiga)





Das Wandern ist des Lemmings Lust (Amiga)



Aaaaah! Einer weniger... (Amiga)

# LL NICHT STERBEN



Eine Hundertschaft selbstmordgefährdeter Kleintiere zu schützen: Das ist die verantwortungsvolle Aufgabe, die in "Lemmings" auf den Spieler zukommt. Schlimmer, als einen Sack Flöhe zu hüten...



98 Kleintierchen auf dem Weg in eine bessere Zukunft (Amiga)

mer nur einer) — gut für Pionierarbeiter. Auch eine Anzahl von "Buddlern" steht zur Verfügung. Einer macht sich vertikal zu schaffen, ein anderer gräbt senkrecht nach unten und der letzte wühlt schräg nach unten. Die Befehle kann man natürlich nicht unendlich oft geben; man muß gut mit ihnen haushalten, um sein Scherflein ins Trockene zu bringen.

Manchmal kommt man in die Situation, in der man einen Lemming opfern muß. Man klickt zuerst auf das "Bomb"-Icon und dann auf den Armen, der dann programmgemäß nach fünf Sekunden explodiert und dabei ein hübsches Loch in den Boden reißt. Ist die Situation nicht mehr zu retten ist. gibt man den Befehl "Nuke" Alle, die sich jetzt auf dem Bildschirm befinden, programmieren sich auf Selbstzerstörung Man sieht den Level nie ganz auf dem Bildschirm; am unteren Bildschirmrand befindet sich eine kleine Übersichtskarte, wenn man in sie hineinklickt, fährt der Bildschirmausschnitt an die gewünschte Stelle

Lemmings wird komplett mit der Maus gesteuert. Damit man nicht jedesmal wieder von vorne beginnen muß, gibt es für jeden Level ein Paßwort. Insgesamt gibt es über 100 Levels, durch die man die Lemminge führen muß. Im Zwei-Spieler-Modus spielt man auf einem geteilten Bildschirm. Man versucht nicht nur, seine eigenen Lemminge ins Ziel zu bringen, sondern auch ein paar vom Gegenspieler abzustauben. Das Spiel erscheint Januar für den Amiga, den Atari ST und den MS-DOS-PC Lemmings wird um die 80 Mark kosten, und stammt von Psygnosis.

#### POWER NEW PREVIEW

er in den letzten Monaten im Freundeskreis über Sport geplaudert hat, der landete über kurz oder lang beim Fußball und dem Gewinn der Weltmeisterschaft in Italien. Von diesem Virus wurden auch viele Programmierer angesteckt und bescherten uns Dutzende von mehr oder weniger mißlungenen Fußballsimulationen. Nach all dem Kickerkäse ist es um so erfreulicher, daß beim neuen Sportspielknüller von Blue Byte ein etwas kleinerer Ball in den Mittelpunkt gestellt wurde. In wenigen Wochen soll der Nachfolger zum Tennishit "Great Courts" veröffentlicht werden. Wir haben schon mal einen Blick auf eine fast fertige Version von "Great Courts II" auf dem Amiga geworfen.

Im Vergleich zu den meisten anderen Fortsetzungsspielen gibt's hier mehr Unterschiede als Gemeinsamkeiten zum Vorgänger. So wurde die Per-



Die Perspektive, aus der man den Platz sieht, wurde im Vergleich zum Vorgänger geändert (Amiga)

**Eine Partie** Tennis gefällig?

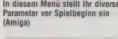


ist der hintere Spieler nicht menr so stark benachteiligt wie bei Great Courts. Außerdem durfen nun bis zu vier menschche Spieler gleichzeitig im Doppel antreten.

Um seine Tenniskunst auf Vordermann zu bringen, sollte man mit der Ballwurfmaschine arbeiten. Das Trainingsprogramm kann von Euch individuell zusammengebastelt werden. Damit auch Anfänger in den Genuß von längeren Ballwechseln kommen, gibt es drei Spielmodi. Im einfachsten läuft der Spieler automatisch zum Ball, so da8 Ihr Euch nur noch auf das Schlagen konzentrieren müßt. Der Expertenmodus verlangt Euch dagegen alles ab und ist für absolute Könner gedacht. Die Steuerung erinnert ebenfalls etwas an das famose PC-Engine-Tennis von Namcot, Gefühlvolle Lobs und harte Schmetterbälle sind ebenso machbar wie Stop- und den Schläger verläßt. hängt davon ab, wie Euer Spieler zum Ball steht und wie lange der Knopf gedrückt wird, bevor der Ball der Schläger berührt.

Natürlich erlaubt ein Menü das Einstellen von verschiede-Spielparametern. könnt auf einen, zwei oder gar drei Gewinnsätze spielen, im Einzel oder Doppel antreten (auch zwei gegen einen ist möglich) und aus drei unterschiedlichen Bodenbelägen wählen. Diese wirken sich entsprechend auf das Abprallverhalten des Balles aus. Wenn alles klappt, sollte "Great Courts 2" Anfang '91 für Amiga, ST, C 64 und MS-DOS auf den Markt kommen. Der erste Eindruck macht Appetit auf das fertige Spiel.







Hier programmiert Ihr die Ballwurfmaschine (Amiga)



Wieviel spielen wielang woraut? (Amiga)





Der Winter kehrt zurück: Passend zur schneehaltigen Jahreszeit erscheint im neuen Jahr das Nachfolgeprogramm zum strategischen Eiszeitspiel Midwinter.

or fünf Jahren wurde die mittlerweile sieben Mann starke Firma Maelstrom Games in Liverpool gegründet. Diese Jungs sind gerade dabei, für Microprose die Fortsetzung zum Action-/ Strategiespiel "Midwinter 2 — Flames of Freedom" zu vollenden.

Wir erinnern uns: Im Jahre 2039 prallte ein riesiger Meteor auf die Erde und durch den in die Atmosphäre geschleuderten Staub gab's eine neue Eiszeit auf der Erde. Das Programm Midwinter spielte in dem Jahr 2099. Der fiese Diktator "General Masters" wollte die von Siedlern erschlossene Midwinterinsel erobern. Ihr mußtet mit dem Polizei-Cap-

42 Inseln zu bewohnen — kurz darauf fangen die Probleme an.

Die Sahara, ehemals staubtrocken, wurde durch den Wetterumschwung in ein blühendes Paradies verwandelt. Nun wollen sich die Herrscher des Sahara-Empires allerdings auch die neue Inselgruppe unter den Nagel reißen. Ein Kampf zwischen den beiden Reichen, dem Sahara-Empire und der Atlantic-Federation (von Midwinter angeführt) entbrennt. Alle Inseln außer Agora sind unter neuafrikanischem Einfluß. Das Ziel des Spieles ist es, so viele Inseln wie möglich für die Atlantic-Federation zu gewinnen.





tain Stark eine Widerstandsbewegung aufbauen, um den General zu besiegen. Das Szenario von Midwinter 2 beginnt
Jahrzehnte später. Masters
und Stark sind schon lange tot,
das Eis fängt wieder an zu
schmelzen und die Einwohner
der Midwinterinsel packt das
Reiseflieber. Forschungsteams, die sich von der Midwinterinsel in den Süden aufmachten, kehrten mit Geschichten
von einer neuen Inselgruppe
zurück. Kurzerhand machen
sich Siedler auf, um die größte,
genannt Agora, der insgesamt





genannt Agora, der insgesamt | Sex & Crime: Spiele, die wir unserer Mami lieber nicht zeigen (ST)

42 Inseln sollen erobert werden (ST)





Statt eisbedeckter 3D-Hügel, gibt's jetzt Sonne, Strand und Palmen (ST)



Gefangen und gebunden gibt's kein Entkommen (ST)

Midwinter 2 - Flames of Freedom wird sich in einigen wesentlichen Punkten vom Vorläufer unterscheiden. So wurde die Grafik komplett verändert, der Schnee ist weg und statt dessen gibt es nun Gras, Büsche und Palmen. Der gro-Be Vorteil war, daß viele der 3D-Grafik-Routinen schon für Midwinter 1 entwickelt wurden. Hugh Batterbury, der Projekt-Manager von Midwinter 1 und 2, erklärte: "Wir bräuchten für Midwinter 1 ungefähr neun Monate. Da wir viele der Routinen auch für Midwinter 2 verwenden, konnten wir uns diesmal viel mehr auf das Spieldesign konzentrieren.'

Neu sind auch die vielen Transportarten. In Midwinter 1 konnte der Spieler sich nur auf vier Arten fortbewegen: per Ski, Schneemobil, Hängegleiter oder Seilbahn. Flames of Freedom bietet ganze 22 unter-

schiedliche Fortbewe-

gungsmittel, darunter z.B. Jeeps, Schiffe, U-Boote, Zep-Fallpeline. schirme oder Panzer. Auch die Größe der Spielwelt wurde geändert. Galt es in Midwinter nur eine Insel zu erobern, so sind es in Flames of Freedom satte 42. Dazu ein weiteres Zitat von Hugh Batterbury: "Elnes der Probleme in Midwinter 1 war die Insel selbst sie war einfach zu groß. Das Spiel dauerte stundenlang

und zum Schluß war das

Spielen eine ziemliche Quälerei. Mehrere Inseln garantieren Abwechslung und verschiedenere Landschaften." Hingegen wurde die gesamte Spielfläche nochmals vergrößert. So sind jetzt rund 250 000 Quadratmeilen Landschaft (echte Spielfeldgröße) ins Programm gequetscht worden (in Midwinter 1 waren es 160 000). Außerdem gibt es nun richtig Tag. Nacht und Dämmerungszeiten.

Geboten wird aber nicht nur ein einfaches Strategiespiel mit nur einem Ziel. Der Designer, Mike Singleton (Autor der Klassikers "Lords of Midnight" und "Doomdark's Revenge") hat zusätzlich rund 40 verschiedene kurze Minimissionen eingebaut. Diese Miniaufträge sind auf bestimmte einzelne Inseln zugeschnitten und bieten unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, die durch ein Totenkopfsymbol dargestellt werden. Ein Auftrag auf einer Insel mit einem Totenkopf, benötigt ungefähr eine halbe Stunde Spielzeit. Für eine Fünf-Totenkopf-Insel braucht man schon mal die ganze Nacht. Jede dieser Missionen besteht aus einer Liste verschiedener Ziele, die aus sechs bestimmten Kategorien ausgesucht werden: Meuchelmord, Rettung, Rekruten einstellen, Freunden helfen, Dokumente stehlen oder eine feindliche Anlage zerstören. Jede Mission hat weitere Sub-Missionen, die sich um bestimmte Inselbewohner drehen. Wer eine Insel befreit, bekommt kleine Belohnungen. Manche davon, z.B. ein Toaster, sind völlig nutzlos, andere wie beispielsweise Extra-Waffen können auf anderen Inseln verwendet werden.

Für die einzelnen Missionen gibt es kein Zeitlimit. Wer aber das gesamte (alle 42 Inseln betreien) Strategiespiel versucht, muß schnell handeln. In den ersten sechs (simulierten) Monaten müssen soviele Inseln wie möglich befreit werden. Danach greifen Schiffe des Sahara-Empire an.

Seit rund sechs Monaten wird bereits an Flames of Freedom gearbeitet und es wird voraussichtlich Anfang März 1991 für Amiga, ST und PC erscheinen. Maelstrom macht sich aber jetzt schon Gedanken über Midwinter 3. Mike Singleton: "Noch ist nichts Genaues geplant, aber wir haben schon darüber gesprochen und ich glaube, wir sollten es machen." Katy Hamzalmh



Mit diesem Burschen ist nicht gut Kirschen essen (ST)



Selbst über der Erde lauert der Feind (Amiga)

aussichtslos waren da nicht

Raphael Leonardo, Michael-

angelo and Donatello Als Ba-

byschildkröten sind sie in den

Abwasserkanalen mit radioak-

tivem Schlamm in Berührung

gekommer was zur Folge hat-

te, daß sie auf Menschengröße

heranwuchsen und intelligent



In den Kanalen ist Schnelligkeit gefragt (Amiga)

ew York droht mal wieder Ihr kennt die Turtles im Chaos zu versinken: Geheimnisvolle Ninja-Kämpfer nicht? Dann werdet machen die Straßen unsicher und die Polizei ist natürlich machtlos. De Lage scheint

> einen so überwältigenden Siegeszug rund um den

Globus angetreten.

Ihr sie kennenlernen. Nie zuvor haben Comicfiguren



Splinter ist furs erste gerettet

schirm kampten die vier ge-

panzerten Freunde gegen die

berüchtigte Foot-Gang, Immer,

wenn die Turtles ein Gebäude

von den Bösewichtern befreit haben steuern wir sie aus der Vogelperspective an ihren nachsten Linsatzort Die Teer ige Mutant Hero

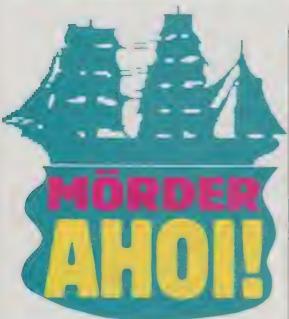
Turtles werden im Dezember zum Großangriff auf Amiga, Atari ST, C 64 und PCs antreten Cuwatungal







# PREVIEW



Ir befinden uns in den wilden Zwanziger Jahren. Das Leben ist leicht und jeder geht seinem Vergnügen nach. Auch die französische Polizei macht da keine Ausnahme. Inspektor Raoul Dussentier ist von seinem alten Freund, dem steinreichen Reeder Niklos Karaboudjan, auf eine Kreuzfahrt durch das Mittelmeer eingeladen worden. So eine Traumreise unter den Schönen und Reichen dieser Welt laßt sich der Kommissar natürlich nicht entgehen

Doch kaum hat man die Segel gesetzt, da wird der Inspektor von seinem Beruf eingeholt: Karaboudjan wird hinterrucks ermordet und der Missetäter muß sich noch an Bord unter den anderen Gasten befinden. Wird es Dussentier gelingen, den Mörder dingfest zu

machen? Kann er ihn von weiteren Freveltaten abhalten? Das liegt ganz allein an Euch "Future Wars" "Operation Stealth" bietet Delphine mit "Cruise for a Corps" eine neue Herausforderung für alle Adventure-Spezialisten. In der komplett mit der Maus gesteuerten Kriminalgeschichte habt Ihr ausgiebig Gelegenheit, Verdächtige zu verhören und zahlreichen Hinweisen nachzugehen. Im Gegensatz zu Operation Stealth wartet die Amiga-Version diesmal mit 32 Farben auf. Die MS-DOS-Version bietet nicht nur VGA-Grafik, sondern unterstützt Adlib- und Roland-Soundkarten Leider müssen die Computerspürnasen noch bis Anfang nachsten Jahres auf ihren mörderischen Mittelmeertrip war-

"Cruise for a Corps" entführt uns in den sonnigen Süden, doch auch der schönste Luxusurlaub kann sich in einen Alptraum verwandeln.



Auch unter Deck ist höchste Vorsicht angesagt (Amiga)

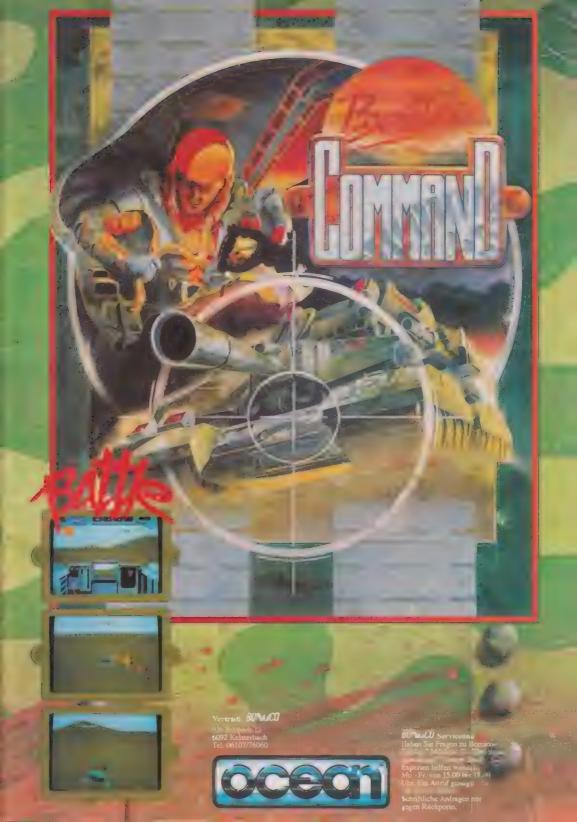


Das armselige Ende eines reichen Mannes (Amiga)



Kann man diesem zwielichtigen Charakter trauen? (Amiga)





#### TROPEN-TRUPPEN

# PREVIEW

Vom Sternenreich zum Dschungel-krieg: Matthew Stibbe, Autor des Strategiehammers "Imperium", kommt mit "'Nam" aus der tropischen Hölle Vietnams zurück.



Welche Einheit steht wa? (MS-DOS/VGA)



Wie viele Mulionen geben wir für was aus? (MS-DOS) GAI



Nun soll dieses traurige Kapitel der Weltgeschichte aus einer anderen Perspektive auf den heimischen Computermonitor gelangen. In dem Strate-giespiel "'NAM 1965-1975" schlüpft Ihr in die Rollen des amerikanischen Präsidenten und des Oberbefehlshabers der amerikanischen Streitkräfte. Aus beiden Blickrichtungen, der militärischen und der politischen, müßt Ihr nun diesen Krieg führen. Als Präsident erteilt Ihr Gelder für Wirtschafts- und Militärhilfe und müßt auf Eure Popularität beim amerikanischen Volk achten. Oberbefehlshaber der Streitkräfte dürft Ihr vor Ort. Truppen zusammenstellen, Marschrouten vorgeben und Kampfhandlungen befehlen. Erscheinen wird 'NAM vor-

aussichtlich im Januar 1991 für Amiga, ST und PC. mh



Digi-Bilder und Entscheidungsdruck: Der simulierte Prasident wird von Beratern bedrängt (MS-DOS/VGA)



Matthew Stibbe, der Designer und Programmierer von 'NAM





: 21

SOFTWARE 2000

Elite, eines der am meisten verkauften Computerspiele aller Zeiten, soll demnächst fürs Nintendo Entertainment System erscheinen. Die Videospielversion wurde von den Elite-Erfindern David Braben und Ian Bell persönlich geschrieben.



Die 3D-Grafik ist auf dem Nintendo nicht ausgefüllt, aber schnell

ambridge im Herbst: Malerisch gleißt die Altstadt im Licht der Mittagssonne; auf einem Sportplatz versammelt sich ein Team der berühmten Universität zu einem Spiel. Wer den elektronischen Spielen verfallen ist, für den hat Cambridge zwei ganz andere Attraktionen: David Braben und lan Bell, die sich hier während ihrer Studienzeit kennenlernten und mit "Elite" einen der ganz dicken Brocken der Software-Geschichte schrieben. Die Computerversion dieser 3D-Weltraum-Handelssimulation raste weltweit die Hitlisten rauf und war das erste in Europa geschriebene Computerspiel, das den Platz 1 der US-Charts eroberte. Jahrelang setzte sich Elite in der POWER-PLAY-Leserhitparade fest

Der Grund unseres Treffens in Cambridge: die erste Videospielversion von Elite. Exklusiv durfte POWER PLAY Elite auf dem Nintendo Entertainment System anspielen. Diese Umsetzung bietet das bewährte Spielprinzip ohne jegliche Abstriche: Als stolzer Eigentümer eines kleinen Raumschiffs erforscht Ihr acht Galaxien mit Tausenden von Planeten. Durch den Handel mit verschiedenen Gütern, das Jagen von Raumpiraten oder gar eine Karriere als Gesetzloser kommt man zu Geld, das in bessere Ausrüstung für das Raumschiff investiert wird. Die 3D-Darstellung der Nintendo-Version ist schnell und vermittelt ein flüssiges Spielgefühl. Völlig umgekrempelt wurde die Bedienung, um Elite mit dem



### TRENDS & LEUTE





Das Nintendo-Entwicklungssystem

Eine neue Intro-Sequenz erleichtert den Einstieg (NES-Version)



Industrie über den Videospielemarkt. Viele meinten: "oh. Elite, das wäre doch mal ein innovatives Spiel fürs Nintendo Entertainment System. Nur schade, daß eine solche Umsetzung technisch nicht mög-lich ist." Nun, das war eine Unterstellung, die uns sehr gereizt hat. 3D-Grafik ist auf dem NES in der Tat sehr schwer zu programmieren. Wir haben schließlich eine spezielle mathematische Methode entwickelt, mit der Elite auf dem NES sogar schneller läuft als auf dem C 64. Ein anderes Problem war, daß es bei einem Videospiel natürlich keine Tastatur gibt. Also mußten wir das Icon-System erfinden, mit dem wir jetzt sehr glücklich sind. Wir nutzen das ganze Joypad aus - beide Feuerknöpfe sowie Select- und Start-Taste um die Bedienung möglichst einfach zu machen". Vor allem die vielen Flugmanöver lassen sich in der Praxis weicher und eleganter ausführen als bei der

Steuerung mit Joystick oder Tastatur. Neu ist bei dieser Version auch die Anfangssequenz, bei der man ein Raumgefecht gegen drei gegnerische Schiffe üben kann.

Eine Schwierigkeit, die viele Elite-Computerspieler anfangs zur Verzweiflung getrieben hat, ist das Andocken an eine Raumstation. "Das ist für einen Anfänger wirklich nicht ganz leicht", gibt David zu, Wir wollten aber das Raumschiff nicht von vornherein mit einem Docking-Computer ausstatten. Den soll man sich erst spater dazukaufen können; sonst wird's zu einfach. Wer mit dem Andocken überhaupt nicht klarkommt und den Docking-Computer noch nicht hat, kann sich jetzt von der Raumstation automatisch einparken lassen - das kostet dann aber eine Kleinigkeit."

Parallel zur Nintendo-Umsetzung haben David und lan "Elite Gold" geschrieben, eine neue Version für MS-DOS-PCs. Spielerisch blieb alles beim alten, warum also dieser Remix? "Als Elite vor ein paar Jahren für MS-DOS herauskam, unterstützte es weder EGA-, noch VGA-Grafik oder Soundkarten. Diese Version hatten wir nicht selber programmiert. Sie war ganz o.k., aber spielerisch nicht perfekt. Deshalb haben wir uns selber an den PC gesetzt und Elite Gold geschrieben. Die Grafik ist ausgefüllt, sehr schneil, nutzt die neuen Grafik- und Soundkarten aus und ist auch einfacher zu bedienen. Wir verwenden außerdem das Icon-System, das wir für die Nintendo-Version entwickelt haben.

Elite Gold für MS-DOS erscheint in Kürze bei Microprose. Wer wann die Nintendo-Version von Elite veröffentlichen wird, steht noch in den Sternen. David: "Wir haben allen Ernstes noch keine Firma fest an der Hand, welche die NES-Umsetzung veröffentlichen wird. Die Firmen, mit denen wir bisher gesprochen haben, sind etwas ängstlich. Viele finden das Spiel zwar faszinierend, aber sie glauben, daß Elite zu untypisch und kompliziert für ein Videospiel sei. Das Programm an sich ist fertig, es muß nur noch produziert werden." Und kann man auch mit anderen Videospielversionen von Elite rechnen? "Natürlich, sofern die Nintendo-Version ein Erfolg wird. An uns soll's nicht scheitern."

# WAHRSCHEINLICH DAS WELTBE

DAS AMROA ACTION REPLAY EINFACH IM EDWETTERUNGSPORT IHRES AMIGA'S EINSTECKEN, UND ES GIRT IHNEN DIE LINSTUNGSFAEHIGKEIT. UM FAST ALLE FROGRAMM ZU FREEZEM.



#### DIES IST SING AUSWAIN, DER UNGLAUGLICHEN MOEGLICHKEITEN UND FUNKTIONEN:

# ANMALTEN UND ABSPEICHERN DES LAUFENDEN

OISKETTE

Durch ein spezielles Packverlahren int en mooglich, in mood production of einer Diskette abruspeichern. Den Amige Auste Roofwy bejood jetzt en Mooglichkeit, alles sofort im Amigu hier format auch auf ein stratig

#### EINZIGARTIG! UNENDLICHE LEBEN - TRAINER MODUS - JETZT NOCH

Erlaubt es Brien, menzere oder unendliche Leben zu erstellen. Sehr simvoll bei schwiartgen Spielan oder Spiellevels. Sehr einfach in der Benutzung Keine Programmierungs-Kenntnisse hotwendig.

### VERBESSERTER SPRITE EDITOR. Der Full Sprite Editor macht es mo

nt es moeglich, ganze Sprites anzuschen und zu

VIRUS DETECTOR
Umlangreicher Virus Detector/Vernichter. Schuetzi Ihre ProgramniInvestorung. Erkenst und vernichtet alle bis jetzt bekannten Viren.

ABSPEICHERN VON BILDER UND MUSIK AUF DISKETTE. Bilder und Soundsampies, kommen und Diskette gespeichert werden. Abspeicherbar als EFF-format füer die Verwendung mit den Ständard Zeichen- und Musikpregrammen.

#### ZEITLUPEN MODUS

Jetst keennen Sie line Programme in Zeitluge ablauten lassen. Einfache Geschwindigkeitseinstellung von voller Geschwindigkeit bis zu 20%. Ide joor schwindigkeitseinstellung von voller Geschwindigkeit bis zu 20%.

FORTSETZUNG ANGEHALTENER PROGRAMME Ein einfacher Tastendruck genuegt, um Ihr Programm zu vo Sie es verlassen haben.

CONTROL OF A THE STATE OF THE S Laufwerk status use i

#### BOOTSELECTOR

en Sie selbst aus, von welchem Laufwerk ihr Computer b ioniert mit last allen Programmen im Amiga Dos Format

SERR LEISTUNGSFÄEHIGER BILD-EDITOR

Nun kvennen Sie aus dem Speiches Bilder aussuchen und veraendern.

Sie haben beber 50 Befenie zur Verlungung, um das Bild auf dem

Bildschinen zu veraendern. Aussordem haben Sie ein Övertay-klonu zur
Vertuegung, welches Ihnen alle Informationen gibt, die Sie bei ihner Arbeit
gebrauchen kernenen. Kein anderes Produkt gübt Ihnen so viele
Moeglichkeiten, ein eingefrorenes Bild zu bearbeiten.

#### MUSIC-SOUND-TRACKER

MUSIC-SUMPLY PROVIDE Mill dem Blusie Sound Tracker koennen Sie komplette Musikstwecke in Biron Programmen, Demos usw. finden, um diese dann auf Diskette abzuspeischern. Äbgespeischert wird im meist gebraeuschlichsten Musikaster format. Somit ist die Kompatibilitäel mit den meisten Programmen gewacht.

#### DAUERFEUER-MANAGER

Im Action Replay II - Einstellmenu koennen Sie das Dauerfeuer von 9 bis 100% einstellen. Joystick 1 und 2 koennen getrennt eingestellt werden

# TE FREEZER-UTILITIE-MOD



Amiga 500/1000-Version zzgi. Versandkosten

**Amiga 2000-Version** zzgl. Versandkosten

**BEI BESTELLUNG COMPUTERTYP** ANGEBEN

# DIE VERSION 2 IST DA!!

JETZT MIT 128K BETRIEBSSYSTEM. MIT NOCH MEHR POWER UND **UTILITIES ALS JE ZUVOR !!!** 

Mit dess names Diskcoder habon 3 is nun die Mooglichkeit, ihre Disketten mit einem Cistioanet zu verschlusszale, um ihre Disketten somit ver unbefugten Tagsiff zu sichsen. Verschlusszelte Disketten koennen nur mit diven Sichserheitscode geladen werden. Eine hervorragende Lossung tuer dies Sicherheit.

ETTER GERMANNE IN DER GERMANNE GERMANNE

#### SHOKETTEN-MONETOR

Umfangmeister Disketten Monitor Zeigt die Disketten Information in einen leicht verstaendlichen Format im. Alle Moeglichkeiten zum Modifülleren und Abspicisiern sind vorhanden.

Sie Reennen nun jederzeit alle DOS-Kommandos aufrufen - Dir, Format, Copy, Device usw

Disk Copy startet bei Betaetigung einer Taste und ist schneller als das Dos-Copy. Rein Laden der Workbeach mehr : solortiger Zugriff.

#### UND DER LEISTUNGSFAEHIGSTE MASCHINENSPRACHEFREEZERUNDNITCH

- Der einzigeringe Custom Chip Editor erlaubt es Ihnen, alle Chipregister anzusehen und zu veraendern - auch Register, die nur beschrieben werden.
- szpłock 👽 Diskettenzustand zeigt aktueliten Frack an Disketten Synoronisation usw 🗷 Dynamisone Breakpoint Behandlung, 🔹 Zeige Speicher is HEX, ASCII, Assembler, Dezimel O Copper Assembler/Disassemble

Sestion vorskringe Action Replay V.1 orhelten nich Einsendung ihres einen Mateure sicht in der Sestion und der Sestion vorschaften der Sestion der Ses

ACTION REPLAY... WIE BESTELLEN SIE IHR TEL. - 028

EUROSYSTEMS

HUEHNERSTRASSE 11, 4240 EMMERICH, DEUTSCHLAND. TELEFAX 00 31/8380/32146

Mueira Datentechnik Schoenobergeren 5 1000 Berin 4. Te. 010 1529150 40

Computing Zechbauer Schugasso 61 1180 Wen To. 0222 4085256 Rechner-Ring Grazer Str. 90, 880.5 Warpferbergt, Tel. 63862-24950

Swisoft AG, Obergasse 23 OH 2502 Bev Ter 032 231833

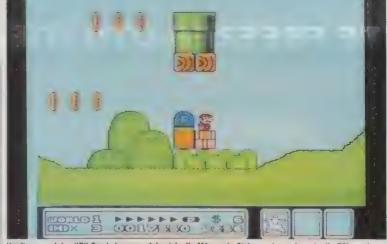
EUROSYSTEMS, Postbut 1 1/4 6111 BD Foe 1/4 J85 516565

lle Fans des Nintendo-Maskottchens Mario und seinen Bildschirmabenteuern als "Super Mario" sollten sich im Frühjahr '91 schon mal ein paar Wochen Urlaub reservieren. Wenn die ersten Blumen sprießen und die Wintermäntel langsam eingemottet werden. soil das Modul Super Mario Bros. 3 bei uns erscheinen. Wir konnten schon einen Blick auf das heißerwartete Spiel werfen und waren für die darauffolgenden Wochen kaum ansprechbar.

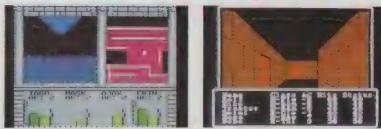
Super Mario Bros. 3 basiert spielerisch auf dem ersten Teil der Serie, wurde allerdings in jeglicher Hinsicht enorm aufgepeppt. Es gibt insgesamt acht Well Abenteur hoher d die Lan der erstr vels du ihn spati fache A che dar. und Sp Welt zu sondern Überras heimga. gibt's wi will, der Modus rio Bros

1m Vi Vorgan : lich da. mit des tras kur ze verkl nem Schwanz erledigen, als Bär getarnt herumlaufen, als Frosch große Sprünge machen und in einem Riesenstrefel versteckt Feinde platthüpfen. Um an dieser Stelle alle Features aufzuzählen. die Euch in Super Mario Bros. 3 erwarten, müßten wir mehrere Seiten opfern. Es sei nur soviel verraten, daß dieses Modul ein Potpourri an neuen, witzigen Spielideen bietet, das die europäischen Spieleentwickler wie ein Schlag in die Magengrube trifft. Sobald der Erscheinungstermin in überschaubare Nähe gerückt ist, werden wir Super Mario Bros. 3 natürlich ausführlich testen

Das Jahr 1991 hält allerdings auch einige Leckerbissen für Rollenspieler bereit. In Japan ist die Rollenspiel-Saga "Dragon Quest" bereits eine Legende. Vom dritten Teil wurden dort alleine fünf Millionen Exemplare verkauft. Im Frühjahr kommen wir in Deutschland zumindest in den Genuß des ersten Teiles, der bei uns



Hupft man auf das "P"-Symbol, verwandeln sich alle Münzen in Steine und man kann in die Röhre rein



Links ein Schnappschuß von Swords & Serpents, rechts ein Blick auf Wizardry (NES)

unter dem Namen Dragon Warrior für das NES erscheint. In dem Spiel steuert Ihr den Helden über eine Landkarte, die aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Eure Aufgabe: Kristallkugeln, die dem guten König Lorik XVI vom finsteren Drachenlord gestohlen wurden, wiederzubeschaffen. Um diese wichtigen Gegenstände wieder zurückzubekommen, müßt Ihr am Schluß sogar den bösen Drachenlord selbst erledigen.

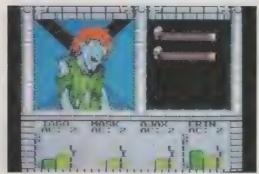
Betretet Ihr eine Stadt, wird diese ebenfalls aus der Vogelperpektive, allerdings etwas vergrößert dargestellt. Trifft unser Held auf Monster, werden diese in einem kleinen 3D-Fenster animiert angezeigt. Neben einer Menge Gegenstände versüßen rund ein Dutzend Zaubersprüche und Dungeons das Rollenspieldasein. Mit einem speziellen Menüsystem à la "Phantasy Star" auf dem Sega Master System könnt Ihr Euren Charakter untersuchen.



Die Notensymbole dienen als Trampolins (NES)







Swords & Serpents: 3D und Automapping (NES)



Jack Nicklaus Golf von Konami im Nintendo-Gewand (NES)



Dragon Warrior bietet optimale Benutzerführung (NES)



den oder prügeln. Netterweise befindet sich im Modul eine Batterie, die Euren Spielstand speichert.

Eine weitere Rollenspielperle kommt mit Swords & Serpents von Acclaim auf uns zu. Das Spiel wurde übrigens von amerikanischen Programmier-Team Interplay (Computerfans u.a. als Macher der "Bard's Tale"-Reihe ein Begriff) entwickelt. Ihr steuert hier eine vierköpfige Gruppe durch ein zehn Stockwerke großes Labyrinth. Besonder-heit: Mit einem Vierspieler-Adapter könnt Ihr mit einigen Freunden gemeinsam auf Monsterjagd gehen. Ihr seid dann jeweils nur für einen der Charaktere verantwortlich. So könnt Ihr für Euren Helden bestimmen, ob er kämpft oder wegläuft und, ob er etwas von Schätzen abgibt. Durchs Labyrinth wird die gesammelte Party allerdings nur von einem geführt - dem gewählten Chef der Truppe.

Die Verwandtschaft mit dem Computerbruder "The Bard's Tale", kann das Schlangenund Schwertmodul nicht leugnen. Ihr seht den Dungeon in einer 3D-Perspektive; trefft Ihr auf Monster, werden diese animiert gezeigt. Um die Orientierung in dem Labyrinth zu erleichtern, wird automatisch eine feine Karte mitgezeichnet. Zahlreiche Monster und ein schöner Schwung Zaubersprüche runden das Rollenspielvergnügen ab.

Schließlich werfen wir noch einen Blick auf ein Modul, von dem noch nicht feststeht, ob es nächstes Jahr bei uns veröffentlicht wird. Die Rede ist von Wizardry, das in den USA als Computerspiel inzwischen Kultstatus erreicht hat, hier allerdings noch ein kümmerliches Schattendasein fristet. Die fast 10 Jahre alte Serie besteht bislang aus fünf Teilen. Kein Wunder also, daß nach so langer Zeit der erste Teil, "Wizardry I: Proving Ground of the

Türen öffnen, Magie anwen- i Mad God", für das NES umgesetzt wurde. Spielerisch hat sich an der Nintendo-Fassung gegenüber dem Original kaum etwas geändert. Ihr könnt aus fünf Rassen und acht Klassen eine sechsköpfige Truppe zusammenstellen, die aus einem zehn Stockwerke hohen Labyrinth ein Amulett wiederbeschaffen soll. Ähnlich wie in "The Bard's Tale" sind die Dungeons in schönster 3D-Perspektive zu sehen. Allerdings nicht nur in einem kleinen Fenster, sondern auf Wunsch auf dem ganzen Bildschirm. Per Knopfdruck können spezielle Fenster aktiviert werden, die detaillierte Auskunft über den Zustand Eurer Party geben.

Kämpfe laufen nach dem bewährten "Hack'n Slay"-Prinzip ab. Neben dem Geprügel dürft Ihr natürlich auch mit Magie umgehen. Rund 50 Zaubersprüche stehen Euren Priestern oder Magiern zur Verfü-Selbstredend fehlen auch ein paar Rätsel und ein Berg toller Items nicht. Sogar unterschiedliche Gesinnungen sind vorhanden (Gut. Böse oder Neutral), die sich auf den Spielverlauf auswirken. In dem Modul ist eine Batterie eingebaut, mit dem Ihr einen Spielstand abspeichern könnt. Neu an der NES-Fassung von Wizardry ist die grafische Aufbereitung. Statt den Originallabyrinthen, die nur aus Strichen bestanden, gibt's jetzt farbige Dungeons und hübsche Monster zu bestaunen.

An die Sportspielfreunde unter den NES-Besitzern hat Konami gedacht. Mit der Umset-Computerprodes zuna gramms Jack Nicklaus Golf erscheint eine weitere Golfsimulation für die Nintendo-Kon-

Das Modul soll spätestens bis März '91 in Deutschland erscheinen. Außerdem in der Pipeline: die NES-Adaption des Cinemaware-Hits Defender of the Crown von Palcom.

mg/mh



Links seht Ihr die noch relativ kleine erste Welt, in der Mitte das "Mario Bros."-Zwischenspiel und rechts einen unterirdischen Level (NES)

## COMPUTERSPIELE

|    | TITEL                              | HERSTELLER       |
|----|------------------------------------|------------------|
|    | Shadow Warners                     | Cuesn            |
| 2. | Quattro Adventure                  | C. 5 Masters     |
|    | Rastan                             | 11 5 ,21         |
| 4  | Pro Boxing Simulator               | C in Mailers     |
|    | Temple of Doom                     | K.K.             |
| 6  | Daley Thompson's Olympic Challenge | H 1 Squad        |
| 7  | Paperboy                           | Elem             |
|    | Yogi s great Escape                | Hi Ten           |
| 9. | Fantasy Orzzy                      | Or self Missters |
| 10 | Salamander                         | Hit Squad        |

#### COMPUTERSPIELE

|       | TITEL                       | HERSTELLER          |
|-------|-----------------------------|---------------------|
|       | Railroad Tycoon             | Minn proser         |
| 2     | Silent Service II           | Mr. preser          |
| 3     | The Secret of Monkey Island | Control Games       |
| 7 4   | PGA Tour Golf               | Fret n. Arts        |
|       | Ultima VI                   |                     |
| 5 6   | Ishido                      | Ar ada              |
| 7     | Flight of the Intruder      | Spiritrum Hafatiyte |
|       | Secret of the Silver Blades |                     |
| 1 9.  | Stunt Driver                | Sprictrum H3 opyte  |
| 10-40 | LHX Attack Chopper          | Electronic Arts     |



#### VIDEOSPIELE

|     | TITEL              | SYSTEM      | HERSTELLER   |
|-----|--------------------|-------------|--|
| Ti  | Dr Mario           | factions    | to oberigo   |
| 2   | Captain Tsubasa II |             | N= ++  |
|     | SD Gundam          | 14 1-11     | Er et da   |
| 14  | SD Hero            | the second  | 25 101   |
| 1 5 | Tetris             | Santa Free  |  |
| 6   | Dr Mario Land      |             | The same of the sa |
| 7   | Super Mario Land   | Carre Bar   |  |
| 8   | Dragon Quest IV    | the same of | £ 2.   |
| 1 9 | Dodge Ball         | to move out | The first approximation  |
| 10  | Double Orapon.     | Сате Воу    | Technos Japan  |



#### VIDEOSPIELE

|     | TITEL.              | SYSTEM       | HERSTELLER |
|-----|---------------------|--------------|------------|
| 1 1 | Super Mano Bros III | Nintendo     | N ntendu   |
| 2   | Finai Fantasy       | N 14 30      | Err        |
| 3   | Rescue Rangers      | * *** ***    | Ta1 451    |
| 4   | Super Mario Bros II | h nten to    | My chiange |
|     | Tetris              | A tracking   | N nipodo   |
| 6   | Spiderman           | \$ 1 ture 10 | Ly         |
| 7   | Super Mario Land    | Game Boy     | \ menda    |
| 8   | Ninja Gaiden II     | *v *** 10    | Tie no     |
| 9   | Nemesis             | Garn Boy     | NO a T     |
| 10. | Resea Londoch       | Niplendo.    | Jaleco     |

| 8.       | E    | SER-HI                           |
|----------|------|----------------------------------|
|          |      | mu                               |
|          | (1)  | Pirates                          |
| 2.       | (2)  | Indiana Jones and the last Crusa |
| 2.<br>3. | (6)  | Kick Off                         |
| 4.       | (3)  | Populous                         |
| 5.       | (5)  | Zak McKracken                    |
| 6.       | (4)  | Sim City                         |
| 7.<br>8. | (7)  | Their finest Hour                |
| 8.       | (10) | Turrican                         |
| 9.       | (8)  | Rainbow Islands                  |
| 10.      | (9)  | Maniac Mansion                   |
| 11       | (11) | Ultima VI                        |
| 12.      | (13) | Champions of Krynn               |
| 13.      |      | Dungeon Master                   |
| 14.      |      | Klax                             |
| 15.      | (17) | Railroad Tycoon                  |
|          | (14) | Microprose Soccer                |
| 17.      | (15) | Xenon II                         |
| 16.      | (-)  | Legend of Fairghail              |
| 19.      | (16) | Oil Imperium                     |
|          |      |                                  |

eden Monat stimmen die POWER-PLAY-Leser daruber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 58). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt

20 (--)

Die Gewinner von Ausgabe 11

Oas Segs Master System mit funf Spielen hat gewonnen Michael Meding aus Holzen Je ein Spiel geht an Bernd Moser aus Konstanz Roland Richitzer dus Bocholt-Sudenwick, Lars Seven (haus Kerken und Tobias Weigert aus Groß berg-Pentling

nicht. Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal eine Mega Drive, die uns freundlicherweise vom Theo Kranz Versandın Würzburg zur Verfügung gestellt wurde. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Der Hauptpreis: ein Mega Drive

HERSTELLER

Electronic Arts

Whenesnos

MAGGAOLKS

Reline Reline

Electronic Arts

Wings

North & South

Pipe Mania Imossible Mission

Markus Grimmer ist Geschäftsführer der Firma

Linel, die das Spiel zur Unendlichen Geschichte. Teil 2, veröffentlicht.

#### WIE LANGE DABEI

4. Monat

4. Monat

4. Monat

26. Monat

Monat

13. Monat

1. Monat

#### Spielautomaten (Japan)

| TITEL |                         | HERSTELLER    |  |
|-------|-------------------------|---------------|--|
| 1.    | Super Monaco Grand Prix | Sega          |  |
| 2.    | Beastbusters            | SNK           |  |
| 3.    | Raiden                  | Tecmo         |  |
| 4.    | G-Loc                   | Sega          |  |
| 5.    | Combat Lights           | Technos Japan |  |

#### Spielautomaten (USA)

| TITEL |                              | HERSTELLER  |  |
|-------|------------------------------|-------------|--|
| 1.    | Teenage Mutant Ninja Turtles | Konami      |  |
| 2.    | Cyberball                    | Atarı Games |  |
| 3.    | G-Loc                        | Sega        |  |
| 4.    | Final Fight                  | Capcom      |  |
| 5.    | Hydra                        | Atarı Games |  |

#### Spielautomaten (Deutschland)

| TITEL |                         | HERSTELLER |  |
|-------|-------------------------|------------|--|
| 1.    | Raiden                  | Tecmo      |  |
| 2.    | Hammerin'               | Irem       |  |
| 3.    | G-Loc                   | Sega       |  |
| 4.    | Super Monaco Grand Prix | Sega       |  |
| 5.    | Final Fight             | Capcom     |  |

#### LESER-HITS LESER-HITS LESER

#### **Amiga**

1. Pirates

Indiana Jones Adv

3. Kick Off 4. Populous

ndbergerstr. 6, 8700 Wurzburg

Tel 0931/881699

5. Their finest Hour

#### **Atari ST**

1. Populous 2. Pirates

3. Indiana Jones Adv. 4. Chaos strikes back

5. Dungeon Master

#### C 64

1. Zak McKracken

2. Pirates

3. Microprose Soccer 4. Turrican

5. Maniac Mansion

#### MS-DOS

1. Ultima VI

2. Populous 3. Indiana Jones Adv

LESEN-HITS

4. Railroad Tycoon 5. Sim City

#### **PC-Engine**

1. Tiger Heli

Formation Soccer 3. Cybercore

4. Gunhed

#### 5. Nectaris

#### **Mega Drive** Thunder Force III

2. Phantasy Star II

3. Super Shinobi 4. Golden Axe

5. E-Swat

#### Sega Master

1. Phantasy Star 2. Wonderboy III

4. Alex Kidd IV

#### **Nintendo**

Super Mario Bros. II

4. Life Force

Gradius

LESER-HITS LESER-HITS LESER

#### KLABAUTERMANN, LASS

**GUYBRUSH RAN** 

# The Secret Monkey Island

Guybrush Threpwood will ein gefürchteter Pirat werden, doch seine Aussichten sind denkbar schlecht. "Mit diesem ulkigen Namen kannst Du das gleich vergessen" ist noch eine der freundlicheren Antworten, die er bei seinen Vorstellungsgesprächen auf Melee Island zu hören bekommt. Hier ist Guybrush von kompetenten Fachleuten umgeben, denn Melee Island ist in der ganzen Karibik als lauschige Pirateninsel bekannt. Aber auch die Seeräuber haben so ihre Sorgen: Seit ein Geisterschiff mit dem (toten) Kapitän LeChuck und dessen (toter) Besatzung auftauchte, traut sich kein Pirat mehr auf die hohe See. Ehrfürchtig betuscheln die rauhen Gesellen schaurige Details über LeChucks gruseliges Treiben, sitzen dabei in der Kneipe und lassen sich humpenweise Grog die aufgerauhten Kehlen hinunterlaufen. Die Piratenkapitäne fangen schon zu seufzen an: Bald ist der geliebte Rachenputzer leergepichelt und dann wird das Landleben langweilig. Deshalb (und weil es heutzutage ohnehin

sehr schwer ist, willige Nachwuchskräfte zu finden) geben sie dem Möchtegernpiraten 
Guybrush eine Chance. Schafft 
er es, drei Prüfungen zu bestehen. soll er in die Piratenzunft 
aufgenommen werden. Er muß 
einen Schatz finden, einen Gegenstand stehlen sowie den 
Schwertmeister besiegen. Die 
drei Prüfungen sind eigentlich 
nur ein Vorgeptänkel, denn 
bald greift Gruselpirat LeChuck nachhaltig in die Handlung ein.

Die Abenteuer auf Melee Island und Monkey Island, dem



Wenn man größere Strecken zurücklegt, wird eine Landkarte eingeblendet (MS-DOS/VGA)



Das Programm steckt voller Insider-Gags, Selbstveräppelungen und Parodien hart an der Zwerchfell-Schmerzgrenze (MS-DOS/VGA)



Grafik zum genießen: Die Amiga-Version nutzt den 32-Farben-Modus aus



Personalverantwortung, was nun? Die Crew ist demotiviert (MS-DOS/EGA).



Kapitän LeChuck ist eine geistreiche Persönlichkeit und stolz darauf, ein Gespenst zu sein (MS-DOS/VGA)





(Amiga)

Meine Nachbarn gehen mir aus dem Weg, meine Katze versteckt sich bei meinem Anblick unterm Bett und die Kollegen knegen immer noch Lachkrämpfe -Ich sollte vielleicht doch nicht mehr mit Sabel und Augenklappe herumlaufen

Kurzum, der "Monkey Island"-Virus hat mich total erwischt. Die schmucke Grafik, der fetzige Mu-



sikkarten-Sound und die fantastische Geschichte gehört zum Feinsten was der Adventure-Fangemeinde zum Weihnachtspassieren braten kann. Ein "Wonderland", an dem sich Textletischisten richtig austoben können, in allen Ehren.

aber mir personlich liegt die humoristische Glanzleistung von Monkey Island sehr viel mehr

Hauptwohnsitz des untoten Seebaren LeChuck, stammen aus der Spielewerkstatt von Lucastilm Games. Ein Jahr nach "Indiana Jones" ist mit "The Secret of Monkey Island" endlich wieder ein neues Adventure dieses renommierten Software-Hauses erschienen

Die Steuerung erfolgt in Lucasfilm-Tradition durch das Anklicken von Verben und Hauptwortern oder Grafikelementen. Durch das Kombinieren dieser Satzteile stellt man saubere Kommandos zusammen, und da das Spiel in einer tadellos übersetzten Version vorliegt, kommt jeder schnell mit dieser Art der Eingabe zurecht. Gegenüber den früheren Adventures wurde dieses System leicht verbessert. Bewegt Ihr den Cursor z.B. über eine Tür, so versucht das Programm zu erahnen, was Ihr mit diesem Gegenstand als nächstes vorhaben könntet. In diesem Beispiel wird automatisch das Verb "Öffne" hervorgehoben. Dieser Service geht nicht so weit, daß er Euch die Lösungen für die vielen Puzzles serviert herausfinden.

Am Anfang erforscht man in Ruhe Melee Island. Verlaßt Ihr die Stadt, wird eine Übersichtskarte gezeigt. Redet mit allen möglichen Personen, die Ihr trefft. Bei diesen Dialogen habt Ihr meist die Auswahl zwischen mehreren Antworten, um den weiteren Verlauf des Gesprächs zu bestimmen. Wortgewaltig geht es auch bei den Schwertgefechten zu. Die Lucasfilm-Piraten haben sich für eine weniger blutrünstige Variante des Säbelrasselns entschieden. Bei einem Duell fängt einer der Streithähne an. dem Gegner eine üble Beschimpfung an den Kopf zu werfen. Fällt dem Geschmähten keine clevere Antwort ein. weicht er eingeschüchtert etwas zurück und droht, den Kampf zu verlieren. Kontert er aber mit einer passenden, schlagkräftigen Gegenbeleidigung, kann er sein Gegenüber zurückdrängen. Wer die meisten verbalen Treffer landen konnte, gewinnt das Duell.

Allen Wortgefechten zum Trotz dominieren natürlich die klassischen Puzzles, die durch den Einsatz von Gegenständen gelöst werden. Es zahlt sich auch aus, bestimmte Orte mehrmals zu besuchen. Die Handlung schreitet forsch voran und neue Aspekte würzen den Spielverlauf. Wir wollen nicht zuviel über die aberwitzige Handlung verraten. Macht Euch aber auf jeden Fall auf bissige Piranha-Pudel, penetrante Gebrauchtschiffverkäufer, weitsichtige Voodoo-Priesterinnen und zutrauliche Kannibalenrudel gefaßt

Die MS-DOS-Version benötigt 640 KByte RAM und schreit geradezu nach einer Festplatte. Adlib- und Soundblaster-Karten werden unterstützt. Es gibt zwei unterschiedliche Grafikversionen zu kaufen: Die "normale" PC-Version unterstützt CGA und EGA. Die spezielle VGA-Version gibt es nur für ATs und läßt sich ohne Festplatte nicht installieren.

De At eyestee det in 1. Imme ga . . . . Gen. res I . I " pu 1000 11 1 1800 - '." ch . . . - \* ; ^ ^ . 11 - 1 - 1 - 1 m ~ - - . . . . au-

- - ... Streen Mit The 5- - 11 ... s and haben - - - - rer selbst uber-with ac Mansion, - - .- her als 'Zak the distance and hat noch schone - Commana Jones Sie auf dem PC als au. 1 / 4 - 34 hinreißend aus C . . ..... 1 g bt s stimmunicipal some Unterma , a Fragae- und Calypsc-Anima Degen Monkey Island service, hide besseren



Adventures der rivalisierenden Firmen Sierra und Delphine erschreckend mittelmaßig aus. Vom sich stetig steigernden

Schwierigkeitsgrad bis zu den logischen Puzzles gibt sich das Programm keine Blö-Be. Am meisten Spaß macht mir die gag-

strotzende Handlung: In der Kategorie "Die meisten Lacher pro Minute bei einem Computerspiel" stellt es neue Rekorde auf Lediglich die Nachladezeiten und Diskettenwechsel können etwas nerven, wenn der heimische Computer nicht mit einer Festplatte gesegnet ist. Selbst wahlerischen Naturen, die sich nur ein Abenteuerspiel im Jahr kaufen, rate ich dringend zu einem Besuch auf Monkey Island Soviel Spielwitz wird einem Computer nur selten gegonnt



Hersteller: Lucasfilm Games, Zirka-Preis: 100 Mark IS-DOS 92%

Sound: 73%

Schwierigkeit: mittel

AMIGA in Vorbereitung

Genre: Adventure

C 64 nicht geplant

**ATARI ST** in Vorbereitung





Romantik: Liebe auf den zweiten Blick



Reißwolf: Pudel kennen kein Pardon



Reizvoll: Melee Island bei Nacht

#### COMPUTER-SPIELE

#### AGENT MIT VERSPÄTUNG

ast 1½ Jahre, nachdem | ren. Gibt's was Besonderes. das futuristische Adventure "B.A.T" im Mutterland der Programmierer (in Frankreich) erschienen ist, hat es nun endlich seinen Weg nach Deutschland gemacht. In der komplett ins Deutsche übersetzten Fassung übernehmt Ihr die Rolle eines Geheimagenten zu Beginn des 22. Jahrhunderts, Eure Aufgabe ist es, einem intergalaktischen Oberschurken das schmutzige Handwerk zu legen.

Bevor Ihr Euch in das Abenteuer stürzt, dürft Ihr Euch noch Euren Traumagenten zusammenbasteln. Eine vorgegebene Punktezahl kann auf rollenspieltypische Eigenschaften, wie Stärke, Intelligenz und Gewandtheit, verteilt werden. Zusätzlich dürft Ihr die Bewaffnung Eurer zukünftigen Spielfigur aussuchen. Von simplen 45er bis zur fetten Panzerfaust ist hier alles vorhanden - allerdings könnt Ihr nur eine beschränkte Anzahl von Waffen tragen. Gesteuert wird der James Bond des nächsten Jahrtausends komplett mit der Maus und dem Joystick. Eure Umgebung seht Ihr im Sierra-Adventure-Stil in 3D-Bildern, die aber nicht scrollen, sondern jeweils "umgeblättert" werden. Zusätzlich werden noch kleinere Grafikfenster geöffnet, wenn sich etwas Spezielles ereignet. Auf diesen Bildern könnt Ihr mit dem Mauszeiger herumfahverändert sich, je nach Spielsituation, der Zeiger. Trefft Ihr z.B. auf einen anderen Charakter, erscheint eine Sprechblase, findet Ihr einen Ausgang, taucht ein Pfeil auf - ein Klick. und Ihr fangt ein Palaver an oder marschiert ins nächste Bild. Kommt es zu einem Kampf wird wiederum ein neues Bild eingeblendet, auf dem der Gegner vergrößert zu sehen ist. Per Mausklick feuert Ihr nun Eure Waffe auf den Feind ab

Unterwegs findet ihr einen Haufen Gegenstände, könnt Euch mit anderen im Spiel vorkommenden Personen unterhalten, müßt Eure Spielfigur mit Nahrung und Schlaf versorgen sowie mit einem Flugzeug durch eine 3D-Landschaft brausen. Ebenso warten einige Action-Einlagen auf Euch, die Ihr per Joystick absolvieren müßt. So findet Ihr z.B. ein fesches Mädel, das sich Euch anschließen möchte - allerdings nur, wenn Ihr ein toller Tänzer seit. Hier heißt es



Fast ein Comic: per B.A.T. in die Zukunft (ST)



Keiner übersetzt schneller, als der kleine Helfer Bob (ST)

Na endlich! Lange genug mußten die Abenteuerhungngen hierzulande auf dieses Programm warten. Während in Frankreich B.A.T. schon letztes Jahr auf den Markt kam, ließ sich Herstellerfirma UBI-Soft mit der deutschen Version unver-

ständlicher Weise über ein Jahr Zeit. Spielerisch bietet B.A.T. solide aufbereitete Adventurekost, die dank einfacher Bedienung (selbst der programmierbare Computer stellt keine Hürde dar) und mittelschweren Puzzles auch den Einsteiger nicht ab-



schreckt. Besonders angenehm fiel die "Verpackung" des Spiels auf die schmucken Bilder einer düsteren Zukunft und das tolle Szenario konnten direkt aus einem alten Möbius-Comic stammen. Und dank dem beiliegenden Modul gibt's

auch auf STs recht sauberern Digi-Sound. Eins liegt mir allerdings ein wenig im Magen - die für meinen Geschmack in diesem Spiel überflüssigen und recht happigen Action-Einlagen, die das Adventure-Vergnügen

ein wenig trüben.

dann im schummrigen Disco-Licht am Joystick rütteln, bis die junge Frau von Euren Qualitäten überzeugt ist.

Damit Ihr bei Eurem harten Agentenjob nicht ganz alleine dasteht, hilft Euch "Bob". Bob ist ein programmierbarer Computer, der sich an Eurem Handgelenk befindet. Bob gibt Euch Auskunft über Euren Gesundheitszustand oder den aktuellen Nahrungsbedarf. Zusätzlich ist Bob sehr hilfreich beim Übersetzen fremder Sprachen. Hierzu muß er aber erst in einer sehr simplen, Basicähnlichen Sprache programmiert werden. Alle Befehle (rund ein Dutzend) sind per

Maus anklickbar und in das Programm einzubauen. Um z.B. die Sprache von Robotern zu übersetzen, reicht Bob das Programm: "If Robot, translate Robot, Endif, End.'

Wer sich mal vom Agentendasein ausruhen möchte, darf beliebig viele Spielstände abspeichern. Ein besonderes Extra erwartet die ST-Besitzer. Der ST-Version liegt ein kleines Modul bei, das an den ROM-Port angeschlossen wird. Per Extrakabel könnt Ihr den ST an die Stereoanlage anschließen und bekommt so 8 Bit Digital-Sound (allerings nur in Mono, und ohne das Modul läuft das Programm nicht).



Ankunft im Raumhafen: Was erwartet den Agenten hier? (ST) Genre: Adventure Hersteller: UBI-Soft, Zirka-Preis: 100 Mark IS-DOS **AMIGA** in Vorbereitung in Vorbereitung ATARI ST Grafik: 78 % in Vorbereitung

Schwierigkeit: mittel



Ein Horrorspiel so unterhaltsam wie Blutspenden (Amiga)

#### DIESE BRUT TUT KEINEM GUT

# antbree

nicht an, mai verkohlt das Managerer - und Aaron Boline in the verdachtigt, eine official eline Wordsene begangen zu haben. Empört ob solcher unfeiner Unterstellungen sucht er den sagenhaften Ort Midian, wo "übernaturliche Wesen isoliert von der unmenschlichen Wirklichkeit leben" - die Anleitung hat gesprochen. Aus soichen Stoffen macht der Regisseur Clive Barker abendfüllende Horrorfilme. rasant inszeniert und mit schaungen Spezialeffekten

as Leben ist ein Jammer- gespickt. Das Spiel zum Grutal Mal springt das Auto selmelodram "Nightbreed" (deutscher Kinotitel: "Cabal") ist ein Mischmasch aus diversen Minispielchen, die mit einer Packung schnelltrocknendem Software-Kle-ber um die Filmhandlung geschmiert wurden. Oft tukkert man mit dem Auto über eine Landkarte, um den kürzesten Weg zu Friedhof, Midian und sonstigen schönen Platzen zu finden. Beim Davonlaufen vor einem Grabsteinanwohner ist Feuerknopfdrücken gefragt; in Midian selber muß man nette Mitglieder der Nachtbrut befreien. hl

i. . . . nter-... F - 50 n? Exitation attituers ser 3 mm amer so sub 3: 3"e en IN- 1- 3- : 365 Prograim . 'eam mai i row .eraucht 7 2 Aut arrung per Chemaware Program = # 35 m.

tweet I. while. ner Somsaguenzen sind ent- traum von einem Spiel, bevorweder versenslangweilig (die zugt in ungeweihter Erde zu benam on

Landkarten-Rally beleidigt die Intelligenz jedes Vierjährigen) oder miserabel spielbar. Und wegen den paar Bildern, die zwischen den Levels den Handlungsverlauf erlautern. kommt keine Filmatmosphäre auf. Ein Alp-

wiederkehrende begraben

Genre: Action Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 90 bis 100 Mark

MS-DOS 19% Grafik: 45% Sound, 28%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 19%

Grafik: 45% Sound: 30% Schwierigkeit: schwer

AMIGA 19%

Grafik: 45% Sound: 32% Schwierigkeit: schwer

C 64 nicht geplant

#### RRANDHEISSE SPIELE - EISKAITE PREISE!

| ST & AMIGA   | ST         | AM    | 1 |
|--|------------|-------|---|
| Cadaver  | 6905       | 6905  |   |
| - parameter  |            | Sec.  | 1 |
| Challengers (5 Their   | 7705       | 14.   |   |
| Damodes  | 6495       | 64m   | j |
| Dragonflight   | 775        | 7710  | ì |
| Emlyn H. Int. Soccer   | 6495       | 6495  | 1 |
| F-19 Stealth Fighter   | 7795       | 77%   | i |
| Flood  | 6375       | 69%   | ٦ |
|  | 1          | 2     | - |
| Hero's Quest 1*  |            | 8495  |   |
| Immortal (1 MB RAM)  | €905       | 6905  |   |
| Impenum  | 6985       | 6905  |   |
| Kick Off2  | 5495       | 54%   |   |
| I Reguest I have   | 1          |       |   |
| Klase  | 5491       | 5435  |   |
| Last Ninja 2   | 6495       | 6425  |   |
| Legend of Faerghail  | 7795       | 7795  |   |
| Loope  | 62950      | 630   |   |
| Mil Yank Platoon   | 7745       | 7/4   |   |
| Midwinter  | 6905       | 6905  |   |
| Operation Stealth  | 6498       | 6435  |   |
| Personal St.   | is J       |       |   |
| Platinum (4 Titel)   | 6495       | 64%   |   |
| Plotting   | 6415       | 6495  |   |
| Pool of Radiance   |            | 66%   |   |
| Toward Control of the | 1.00       | 100   |   |
| Projectyle   | 6991       | 6905  |   |
| The same of the sa | OF.        | G.    |   |
| Rick Dangerous 2   | 6905       | 6945  |   |
| THE RESERVE AND ADDRESS.   | * 1        | -Avr  |   |
| Shadow of Beast 2  |            | 8415  |   |
| Sim City   | 7715       | 7795  |   |
| Simulora   | 6995"      | 6995  |   |
| STREET SHOULD BE   | 3 10.2     | 100   |   |
| Their finest Hour  | 7795       | 77%   |   |
| Thunderstrike  | 6425       | 64%   |   |
| Turrican   | 5424       | 54%   |   |
| Wheels of Fire (41.)   | 77%        | 77%   |   |
| Wings (1 MB RAM)   |            | 7795  |   |
| Wings of Death   | 6905       | 6901  |   |
|  | ATTEN 1845 |       |   |
|  | Kee.       | Disk. |   |
| and Report   |            | SAFF  |   |
| The second secon |            | 100   |   |

| Control of the last  |         | Table 1 |
|--|---------|---------|
| Chellengers (5 ffm)  | 388     | 7       |
| Epyx 21 (3 Thol)*  | 3895    | 4295    |
| Fantastic Soccer   | 1495    | 1905    |
| Black (5 Tree)   | 8 18    |         |
| Indy Jones Action  | 2795    | 3895    |
| Kick Off 2   | 27%     | 38%     |
| Klax   | 27%     | 3891    |
| and the same of  | 7.0     | 1.      |
| Maniac Mansion   |         | 6295    |
| Platinum (4Titel)  | 3815    | 5295    |
| Plotting   | 2799"   | 38951   |
| marks 10 cm  | 91,5    | 1       |
| Rainbow Islands  | 2795    | 3.5     |
| Rick Dangerous 2   | 2795    | He      |
| Rings of Medusa  |         | 1,200   |
| The Control of the Co |         |         |
| Time Soldier   | 27%     | 38%     |
| Turrican   | 2795    | 3895    |
| Wheels of Fire (4 T.)  | 2705    | 4900    |
|  |         |         |
|  | 3,5°    | 5,25°   |
| Battle Chess 2   | 7795    | 77%     |
| Buck Rogers*   | 7795    | 7715    |
| THE RESERVE OF THE PERSON NAMED IN   | 1100    | 37      |
| Centurion: Def. of. I  | L 6905  | 6901    |
| Flight of intruder   | 9295    | 9295    |
| The Plant of York 1  | 1577.00 | 7/.     |
|  |         |         |

Guns or Butter

PGA Tour Golf

egend of Faerghail 77%

cret of Monkey Isl. 6295

7705 7711

G981 G981

6295

| IBM PC   | 3,5*   | 5,25" |
|--|--------|-------|
| Silent Service 2   | 8495   | 8491  |
| Name and Address of the Owner, where the Owner, which is the Ow | 100    | 0     |
| Starflight 2   | 6901   | 6915  |
| First Driver   | 177.00 | 1     |
| Ultima VI *  | 8425   | 8495  |
| Many Consequent  |        |       |
| Wings of Fury  | 77%    | 7795  |
| TARREST PER  | 100    |       |

#### HNÄPPCHEN

| tealth Fighter   | 7795   | 77%  | Wings of Fury  | 7795                      |
|------------------|--------|------|--|---------------------------|
|                  | 6375   | 69%  | Control of the Contro | - 11                      |
| 200              | 10.    |      | _  | _                         |
| s Quest 1*       |        | 8495 | SUPER-SCHNA  | PPCH                      |
| ortal (1 MB RAM) | €905   | 6905 | , him a greaten nur  |                           |
| rturn            | 6985   | 6905 |  |                           |
| Mf2              | 5495   | 54%  | ATARI ST   | Ge 1                      |
| Street Livery    | الزوال |      | Afterburner, APB, Crys   | stal Castles              |
|                  | 5400   | 5435 | ja Vu, Dragon Spirit,  | Passing 5                 |
| linja 2          | 6495   | 6475 | Star Ray, Time Scanne<br>3D Pool, Airborne Rar   |                           |
| nd of Faerghail  | 7795   | 7795 | 2. Captain Fixz, Drivin'   | Force, Mer                |
| 2                | 62%    | 620  | Menace, Microprose<br>Harrier 2  | Socoer, 5                 |
| rak Platoon      | 776    | 7/4- | Harrier 2  | Qu a                      |
| unter            | 6901   | 6905 | AMIGA  | (je 1                     |
| ation Stealth    | 6495   | 6435 | Blasteroids, Circus A  |                           |
| Inches 100       | 1      |      | bernold 2, Dyter 87,   | Galaxy F                  |
| num (4 Titel)    | 6495   | 64%  | Hawkeye, Ploneer Pla   | gue, Sphe                 |
| ng               | 6415   | 6495 | Star Ray, Warp   |                           |
| of Radiance      |        | 66%  | 3D Pool, Airborne Ran<br>of Shaolin, Micropro  | eger, Chain<br>se Soccer. |
| THE PERSON       | 1100   | 100  | mier Collection 2, 1   | SBont Sor                 |
| ctyle            | 6995   | 6915 | Spece Horrier 2, Triad   | s fle s                   |
| k Silver         | OF.    | 0.00 | С-64 ка  | eratea fia                |
| Dangerous 2      | 6905   | 6945 | -  | ssette (je                |
| Marie No.        | *      | AVE  | Blackeroods, Soulder<br>Dept 2. Orous Surrest.   |                           |
| ow of Beast 2    |        | 8495 | ger, Hacker 2, Roller  | Coaster,                  |
| inter-           | 2205   | 9905 | mble Spirits, Space H.   | errior 2, To              |

| Big Adv  | enture, Thunderbirds  |    |
|----------|---|----|
| C-64     | Diskette (je 9º   | 5) |
| Warrior. | Collection, Deja Vu, Elve<br>Gremlins, Reversal, Star Ra-                   | y. |
| ball, To | red Boxing, Street Cred Foo<br>rry's Big Adventure, Thre<br>, Track & Field |    |

| IBM PC       | 5.25      | 1        | je 19 <sup>05</sup> ) |
|--------------|-----------|----------|-----------------------|
| Arcticlox,   | Boulder   | Dash,    | Boulder               |
| Dash 2, Dor  | skey Kon  | g, Green | lins, Roi-            |
| Ver Coester, | Star Ray, | Tour Car | i                     |
| Anarghi, A   | irborne # | laneer.  | Real, In-             |
| door Sport   |           |          |                       |
| winder, Sili |           |          |                       |
| miliatore    |           |          | 3m 7A953              |

Ober 60 000 Kunden aus dem In-land vertrauen seit über 8 Jahren i

Irrham und Preislindenmeen vorbehal

on.
I unser althielles Gesamtangebot bei ernen, fordern Sie heute noch unser minne Preisiliste an



Grüner Weg 27 · D-5100 Aachen 0241/152051-52 Fax 0241/152054

#### KLICK'N KILL

# Tunnels & Trolls Crusaders of Khazan

New World Computing, bisher bekannt durch die "Might & Magic"-Rollenspielreihe, entführt mit "Tunnels & Trolls — Crusaders of Khazan" den Spieler abermals in eine handleste Fantasy-Welt. In einem fernen märchenhaften Land, traf der gute Zaubererkönig Khazan mit dem miesen Magiermädel Lerotra'hh ein Abkommen. Kaum war der Vertrag besiegelt, verschwand Khazan. Nun muckt Lerotra'ht wieder auf, und versetzt die

komplett über Bord geworfen. So mußte die 3D-Ansicht der Städte und Labyrinthe einer "Ultima"-ähnlichen Vogelperspektive weichen. Bei Tunnels & Trolls wurde zusätzlich eine etwas höhere Bildschirmauflösung (640 x 200 Punkte) verwendet, was allerdings die EGA-Farbpalette etwas ein-"Hack'n schränkt. Das Slay"-Kampfgetümmel wurde durch ein taktisches System im AD&D-Stil ersetzt. Auch die Benutzerführung mußte dran

Hoppia, was ist denn das? Spielerische Feinheiten, die der Ultima-Serie fast stehnburtig sind, lassen Tunnels & Trolls zu einem wunderbaren Fantasy-Genuß werden So spielt z.B. hier wie dort der Zeit-laktor eine große Rolle Laden sind nachts

her we dort der Zeitlaktor eine große Rolle Laden sind nachts :- chlossen und im Winter sind '\times rungsmittel logischerweise -- als im Sommer, Geradezu :- mal ist die Idee mit den Glied-

" ....n. Wer im heißen Kampf

: 6 - re Hand verliert, kann sich



sigen Kurpfuscher eine neue kaufen Nachteil: Meistens ist kein passendes "Ersatzteil" greifbar und Ihr bekommt etwas anderes verpaßt. Die Folge: Bei einem Menschen mit einer Orkhand sinkt der Chansmawert ins Bo-Zusatzlich wird der

von einem ortsansas-

denlose. Zusatzlich wird der Spieler durch Hunderte von Gegenständen, rund 80 Zaubersprüchen, Automapping, die hervorragende Benutzerführung und englische Texte verwöhnt

friedhebenden Einwohner in Angst und Schrecken. Nur noch Khazan kann hier helfen — aber wo steckt der Kerf nur?

Aus je vier Rassen und Klassen dürft Ihr Euch eine vierköpfige Abenteurer-Crew zusammenbastein. Startpunkt Eurer Suchaktion ist eine kleine Stadt, die sich auf einer Insel direkt vor dem eigentlichen Hauptkontinent befindet. Hier könnt Ihr Euch in Ruhe an die Umgebung und die Steuerung gewohnen, dürft in den zahlreichen Shops Ausrüstungsgegenstande erwerben und in einer Art "Anfangslabyrinth" die Charaktere etwas aufpeppen, bevor Ihr Euch ins eigentliche Abenteuer stürzt. New World Computing hat bei dieser neuen Rollenspielserie ihr bewährtes Might & Magic-System

Zu Besuch beim netten Nachbarscheich inklusive Bauchtanz (MS-DOS/EGA) glauben. So läßt sich zwar Tunnels & Trolls immer noch mit Tastaturkommandos spielen, am flüssigsten kommt man aber dank vieler Icons via Maus voran.



Neu: Taktik statt stumpfem Draufhauen (MS-DOS/EGA)

Endlich mal wieder ein Rollenspiel, bei dem sich die Macher was Neues einfallen ließen. Allein für die elegante Benutzerführung à la "Windows" gebührt Tunnels & Trolls höchste Aufmerksamkeit – auch auf einem XT bleibt die Geschwin-

digkeit der fensterfreudigen Aufmachung ertraglich schnell. Das detallreiche Spielprinzip ist für Einsteiger vielleicht etwas verwirrend, aber fortgeschrittenen Rollenspielern wird angesichts



von sechs Disketten praller Fantasy-Pracht das Wasser im Munde zusammenlaufen Ausführliche englische Texte dokumentieren die Story und schaffen eine guite Atmosphäre Die farbarme, aber hochauflösende Grafik wirkt sehr stit/voll Ein scho-

nes dickes Rollenspiel zum Reinwühlen, ideal für lange Winterabende und wesentlich innovativer als die meisten anderen Rollenspielneuheiten der letzten Monate



Genre: Rollenspiel
Hersteller: New World Computing, Zirka-Preis: 110 Mark

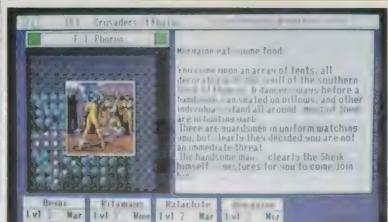
MS-DOS 80%

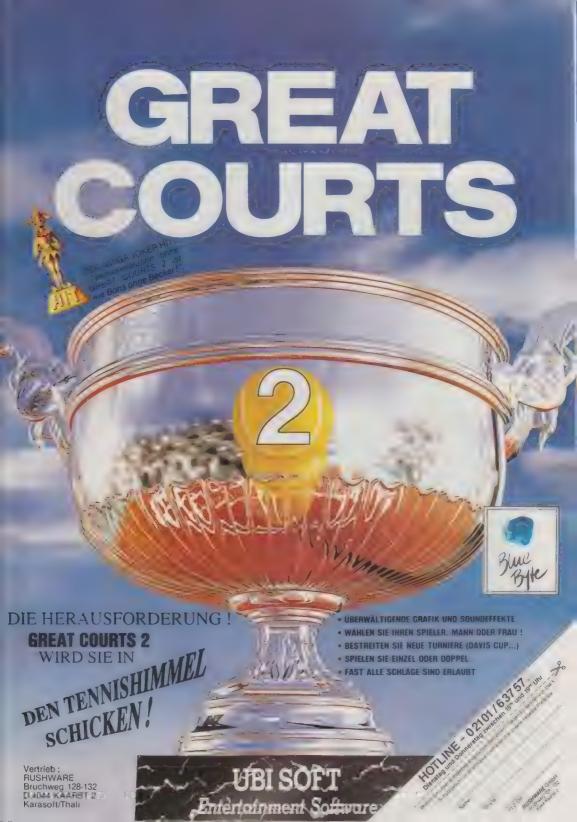
Grafik: 55% Sound: 6% Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

AMIGA in Vorbereitung

C 64





#### ZUNGENBRECHER

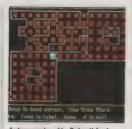
# The Dark Heart of Uukrul



Monsterprügeln dank Taktik leichtgemacht (MS-DOS/VGA)

ief im Innern eines riesigen Berges schlummert die Stadt Eriosth. Einstmals ein Platz voll Licht und Freude. zieht heute der Pesthauch des Bösen durch die verwinkelten Gänge der Stadt. In den weit verzweigten Teilen der Stadt tummeln sich eklige Monster, und todbringende Fallen warten auf unvorsichtige Abenteurer. Schuld an dem ganzen Dilemma ist der Finsterling mit dem unaussprechlichen Namen Uukrul.

In dem Rollenspiel "The Dark Heart of Uukrul" macht Ihr Euch mit einer vierköpfigen Truppe auf, dem Bösewicht das düstere Lebenslicht auszupusten. Um Uukrul zu erledigen, müßt Ihr erst sein Herz finden, das der Schlingel sicherheitshalber versteckt hat. Allerdings braucht Ihr noch zusätzlich acht Schlüssel, die den Weg zum Herzen aufschlie-Ben. Während Ihr durch die Gänge streift, werden diese dreidimensional in einem kleinen Fenster angezeigt. Trefft Ihr auf einen Gegner, wird die 3D-Sicht umgeblendet in eine Vogelperspektive. Hier darf jeder Eurer Charaktere rundenweise, ähnlich wie in den AD&D-Spielen, rennen, draufhauen oder zaubern. Ihr könnt die Helden dabei entweder selber steuern oder die gesamten Kampfhandlungen dem Computer übergeben. Fürs Umhauen von Monsterhorden gibt's ebenso wie für das Lösen der



Automapping für Schreibfaule (MS-DOS/VGA)

zahlreichen Puzzles Erfahrungspunkte. Habt Ihr genügend Punkte gesammelt, könnt Ihr Euch automatisch in einem von 13 Schreinen befördern lassen, die in dem Labyrinth versteckt sind. In den Schreinen sind nützliche Teleporter versteckt, mit denen ihr Euch energiesparend in andere Teile des Dungeons beamen lassen könnt. Mit größerer Erfahrung dürfen Eure Kämpfer fettere Säbel schwingen und die Magiekundigen lernen ein paar neue der insgesamt 80 Zaubersprüche dazu

Erleiden Eure Recken mal den Heldentod, könnt Ihr entweder einen alten Spielstand wieder laden oder in einer Kneipe ein paar gleichwertige neue Kameraden aufsammein. Dark Heart of Uukru! benötigt einen PC mit mindestens 512 KByte RAM, einer Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte.



Gigantomanie: Ein riesiges Dungeon in 3D (MS-DOS/VGA)

Gigantisch - Zwar spielt das komplette Szenario von Dark Heart of Uukrul in nur einem einzigen Dungeon: der Stadt Eriosth. Dieses Labyrinth hat es allerdings in sich. Dieser Solo-Dungeon ist gewaltig groß, breitet sich in alle Richtungen und

nach unten immer weiter aus, so daß man dankbar ist, daß das Programm automatisch eine Karte mitzeichnet. Kartenzeichner wurden, bei aller Geschicklichkeit, in diesem Mammutdungeon graue Haare kriegen. Hinzu kommen eine Menge teuflischer ist ganz schön knackig

Puzzles, versteckte Geheimnisse und viestimmungsvolle Texte, für die man aber solide Englischkenntnisse mitbringen sollte. Die Grafiken unter EGA oder VGA erreichen zwar nicht die Klasse eines "Buck Rogers", las-

sen sich aber trotzdem sehen. Gut 100 verschiedene Monsterarten und das ausgefeilte Magiesystem runden das solide Fantasy-Vergnügen ab. Allerdings sollten sich keine Einsteiger an Dark Heart of Uukrul wagen: der Schwierigkeitsgrad

Nicht schlecht, was die Heldengötter von Broderbund da für uns angerichtet haben: Ein dickes Berg-Dungeon, jede Men-Zaubersprüche und ein Kampfsystem, das stark an die strategisch ausgereiften Gemetzel der AD&D Reihe erinnert. Sehr

schön auch, daß überall im Berg Teleporter-Stationen versteckt sind, die alle miteinander verbunden sind und mit denen wir mühsame Spaziergänge sparen können. Sind uns erst einmal die verschiedenen Namen aller Emplangsstationen bekannt, steht ei-



ner fröhlichen Beam-Tour nichts mehr im Wege. Durch die stimmungsvolle 3D-Grafik der Gänge und Räume, wird aber auch dia konventionelle Fortbewegungsart zu einem Vergnügen, Im Gegensatz dazu konnten mich die animierten Kampfsequenzen

nicht ganz überzeugen: Hier hätten sich die Grafiker wirklich etwas mehr Mühe geben können An den laktischen Qualitäten ist zwar nichts auszusetzen, aber das Auge will ja schließlich auch mitspielen Dieses kleine Manko kann man aber leicht verschmerzen

Genre: Rollenspiel Hersteller: Broderbund, Zirka-Preis: 100 Mark MS-DOS 72% **AMIGA** 

Sound: 5% Schwierigkeit: schwei

**ATARI ST** nicht geplant

nicht geplant

C 64 nicht geplant



#### **ANGEROSTET**

# Captive

hr seid der gefährlichste Verbrecher der Galaxis und werdet in einer gewaltigen Raumstation hinter Schloß und Riegel gehalten. Zum Glück könnt Ihr, mittels einer Computerkonsole, vier Androiden durch die Welten der Zukunft steuern. In jeder Spielrunde müssen die blechernen Helden mit ihrem Raumschiff auf zehn Planeten und Monden landen und Energiestationen zerstören. Ist ihnen das gelungen, fällt in Eurem Gefängnis der Strom aus und die Freiheit winkt. In der nächsten Spielrunde stehen die stählernen Burschen vor derselben Aufgabe, allerdings warten nun zehn andere Planeten auf ihren Besuch. Da das Programm immer neue Planetenbasen generiert, habt Ihr theoretisch die Möglichkeit, unzählige Missionen zu bestreiten.

Im Laufe ihres Arbeitslebens sammeln die Roboter Erfahrungspunkte, die ihre unterschiedlichen Leistungsmerkmale verbessern: So können sie etwa ihre Geschicklichkeit im Zuschlagen oder Waffengebrauch steigern. Da die Droiden aus verschiedenen Modulen zusammengesetzt sind, steht einer "Aufrüstung" mit elektronischen Bauteilen nichts im Wege. Bessere Waffen, Energiebatterien und Zusatzoptiken sind in Läden auf den Planeten erhältlich. Mit einer ferngesteuerten Spionagekamera können besonders brenzlige Situationen erst einmal ausgekundschaftet werden. Zusätzlich zu Eurem Hauptsichtschirm stehen noch fünf kleinere Monitore zur Verfügung, die Ihr mit speziel-



▲ Die Tür ins Abenteuer, jetzt fehlt nur noch der passende Schlüssel (Amiga)

#### Eine ganze Galaxis auf einen Blick (Amiga) ▶

len Gegenständen ansteuern könnt. Radar- und Infrarotsicht können sehr wichtig sein. Bevor Eure Party in den Stationen nach dem Rechten sehen kann, müßt Ihr das Raumschiff der Blechkumpel auf einer Sternenkarte sicher ans Ziel

Alle Planetenlabyrinthe in 'Captive" werden in stimmungsvoller 3D-Grafik aus der Sicht der Roboter dargestellt und sind mit den unterschiedlichsten, animierten Monstern und Aliens bevölkert. Vor diesen Burschen sollte man sich aber in acht nehmen, da Eure Roboter anfangs noch recht bescheiden ausgerüstet sind Alle Aktionen werden mit der Maus über Icons gesteuert.vw



"Captive" hat eigentlich alles, was ein gutes Rollenspiel ausmacht: Beforderung der Robotercharaktere, jede Menge nutzliche Gegenslände, eine gelungene und detailreiche Grafik à la Dungeon Master" Trotzdem will keine rechte Stimmung auf-

Programmierer Tony Crowther hatte besser darauf verzichten sollen, die Planetenbasen immmer wieder neu vom Computer generieren zu lassen. Das verspricht zwar bei jedem Spiel einen etwas anderen Handlungsablauf, im wesentlichen gestal-

kommen. Die einzelnen Missio- ten sich die Spielrunden aber imnen ahneln sich einfach zu sehr mer gleich

Es gibt diese Spiele. die sehr interessant aussehen, mit einer elegant wirkenden Benutzerführung gefallen, bei denen die Spielmotivation aber nicht über einen Mittelfeldplatz herauskommt. Captive ist ein solcher trauriger Fall Objektiv gesehen

gesehen habe ich nur wenig Lust, mich da durchzuspielen Obwohl sich der Programmierer heftigst einen abgeschwitzt hat,

um eine Art "Dungeon Master im Weltraum" hinzubekommen, macht das Resultat bei weitem nicht so viel Spaß wie das Vorbild Die wirre Anleitung und das unübersichtliche Spielziel erschweren unnotigerweise den Ein-Altbackene stieg.

steckt viel drin, aber subjektiv Puzzles und eine abgestandene Almosphäre machen aus dem vielversprechenden Rollenspiel einen uninspirierten Gähn-Animator der truben Art



in Vorbereitung

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Mindscape, Zirka-Preis: 100 Mark AMIGA

Grafik: 76% Sound: 38%

Schwierigkeit: schwer

C 64 Grafik: 74 % Sound: 38% nicht geplant Schwierigkeit: schwer





Es ist der selbe Ort, es ist das selbe Land, doch es sind 300 Jahre vergangen. Das Böse kehrt zurück – in eine Zeit, in der Verbrechen, Drogen und Gewalt den Alltag beherrschen, in eine Zeit, in der es fast keine Hoffnung mehr gibt.

Medusa II – die Fortsetzung des Klassikers Rings of Medusa. Medusa II ist die Steigerung eines hervorragenden Bestsellers, noch ausgefeilter, noch umfassender, noch spannender. Ein Rollenspiel, das durch zusätzliche 3-D Dungeons verstärkt, wieder eine neue Ära dieses Genres einläuten wird.

# SIE KEHRT ZURÜCK . . .

Vertrieb: **BUNICO** Am Südpark 12 6092 Kelsterbach Tel, 06107/76060



BUND Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomicospielen? Wochten Sie Tips zur
Spielablauf? Unsere SpielExperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr Ein Annuf genugt:
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

#### POWER TESTS COMPUTER-SPIELE



Böser Mmrnmhrm trifft mißgestimmte Ariloulaleelay (MS-DOS/VGA)



Vom Einmannbetrieb zum Weltunternehmen (MS-DOS/EGA)

#### ARCHON IM ALL

# Star Contro

ie "Allianz" und die "Hierarchie" wollen's wissen. Mit ihren Raumschiffen machen sie sich auf, die gegne-Spielablauf im Strategie-Action-Mix "Star Control" ist in zwei Abschnitte gegliedert fe im All von Stern zu Stern schieben, Festungen ausbauen, Minen legen oder seine Basis verstärken - drei Züge lang. Trifft man daber auf ein Schiff der "Anderen" Die beiden Schlachtschiffe erscheinen auf dem Schirm und ballern, was das

Zeug hält; wer überlebt, hat wonnen. Insgesamt gibt es 14 Schiffstypen. Jeder hat eine geheime "Zweitwaffe", die besonders tückisch ist — so klaut beispielsweise der Schiffstyp "Syreen" dem Ge-genspieler die Crew — ge-Version zu spielen, braucht man 512, für die VGA-Version schon 640 KByte RAM. Gekämpft wird gegen einen Mitspieler oder den Computer (in 3 Schwierigkeitsgraden) Dabei kann man entweder den Strategie- oder den Action-Teil auf den Computer

Was auf den ersten Blick so simpel aussieht, entpuppt sich nach mehreren Partien als knackiges Strategiespiel Der Computergegner ist hartnackig, schnell und gemein - für Freunde bissiger Computerstrategen ist Star Control ein

Fest Der Actionteil wird erst. Strategie steht sollte sich Star auf einem schnellen AT vernünftig spielbar. Dann wird cher Joystick wird empfohlen.

Star Control eine wahre Freude: Vor allem die superfie-Zweitwaffen machen den Kampi zur Schau, außerdem ergeben sich durch die 14 Schiffstypen immer neue spannende Duelle Wer auf ein guten Mix aus Action und

Control kaufen ein zusatzi-

Genre: Strategie

Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 90 Mark

Sound: 70% Schwierigkeit: einstellba

**ATARIST** nicht geplant

C 64

nicht geplant

#### **AUF ACHSE**

## nsworld

nkel Karl-Heinz aus Amerika ist Besitzer eines weltumspannenden Fuhrgeschafts Der Gute will sich nun aus dem Geschaft zuruckziehen und sucht einen wurdigen Nachfolger für sein Speditionsunternehmen. Ausgestattet mit einem bescheidenen Anfangskapital auf dem Sparbuch, machen wir uns auf an die Spitze des internationalen Fuhrgeschafts. Nur wenn wir mit unserer eigenen Firma einen ansehnlichen Geschaftserfolg und umfangreiche Handelsbeziehungen vorweisen konnen. wird uns der reiche Onkel sein

Weltunternehmen anvertrauen Es gibt keinen Aspekt des Speditionsgeschafts der in "Transworld" nicht beruck-sichtigt wird LKWs werden angeschafft. Fahrer und Lagerarbeiter eingestellt. Kredite und Aktien mit den Banken. ausgehandelt untangreiche Preisinformationen eingeholt ten geplant Standig gilt es. die neusten Weltmarktoreise zu beobachten und Angebote auf ihre Rentabilitat abzuklopfen Entweder konnen vier Spieler gegeneinander antreten oder der Computer macht uns die Holle heiß vw

Realer kann auch die Wirklichkeit nicht sein: "Transworld" bietet eine derartige Fülle an wirtschaftlichen Moglichkeiten, daß auch der anspruchsvolle Strategieprofi seine liebe Not haben wird, in diesem knallharten Ge-

schaft zu bestehen kaum zu glauben womit sich spart er den Weg zur Handelsso ein armer Fuhrunternehmer

herumschlagen muß. Anfänger im Strategiegeschäft kommen da schnell unter die Räder, Fortgeschrittene werden bis aufs letzte gefordert Wer sich mit dem Gedanken trägt, eine Speditionsfirma aufzumachen, sollte

Es ist sich Transworld kaufen damit schule

Genre: Simulation Hersteller: Starbyle, Zirka-Preis: 60 bis 100 Mark

AMIGA

AS-DOS 67% Grafik: 38% Sound: 12%

Schwierigkeit: schwer

**ATARI ST** in Vorbereitung

C 64 in Vorbereitung

in Vorbereitung





#### MODERNE ZEITEN

# **Night Shift**

Beast" von "Industrial Might and Logic" ist keine gewöhnliche Maschine: Beast knetet, walzt, preßt und färbt Spielzeugfiguren. Wenn die ungewöhnliche Mechanik rattert, beglückt sie die Kinder aller Länder mit niedlichen Mini R2-D2's, C1.5PO's, kleinen Luke Skywalkers, Mini-Indiana Jones und Baby Vaders in den verschiedensten Farben - Pro Kopf und Körper in insgesamt fünf verschiedenen Farben.

Leider hat Beast seine Tücken. Da ein genialer, aber etwas schußliger Wissenschaftler Beast aus alten Waschmaschinen, defekten Förderbändern und morschen Fahrrädern zusammengebastelt hat, funktioniert das ein oder andere Teil nur dann, wenn man ihm zur richtigen Zeit einen heftigen Tritt verpaßt. Fred Fixit (oder seine Schwester Ilona Fixit) ist der Nachtschichtarbeiter, der sich mit diesen Tücken herumschlagen darf.

Fred springt von Plattform zu



A Working Class Hero

Plattform, legt Schalter um. kickt herausgefallene Stecker in die Dosen zurück und versucht, kleine Tierchen abzuhalten, einen großen "bug" in die Maschine zu bringen. In höheren Levels müssen mehr und mehr Aufgaben mit der Hand gesteuert werden. Man kann Extras einsammeln, die ihm bei der Arbeit helfen. Ballons befordern Fred nach oben, an Regenschirmen gleitet er langsam nach unten, mit Streichhölzern kann er alten Maschinen Feuer unterm Kes-



Die Schöne und das "Beast" (Amiga)

Wenn Lucasfilm Games sich an sein er-Geschicklichkeitsspiel wagt, darf man etwas Besonderes erwarten. Night Shift spart in der Tat nicht mit neuen Ideen. Die eigenwillige Kreuzung aus Jump-and-Run, tion-Adventure und

Tüttelspiel erweist sich in den ersten Minuten als schwer verdaulich. Geruhsam warmspielen ist ebenso Pflicht wie gewissenhafte Handbuchlekture. Auch wenn man das Spielprinzip intus hat, geråt man fleißig ins Schwitzen Spuckt die Maschine nur Köpfe aus oder stimmen die Farben nicht, ist vor allem Überlegung



die Amiga-Version bieten niedliche Grafik und witzigen Sound Um jedermann zu wochenlangen Spiele-Nachtschichten zu animieren, ist Night Shift etwas zu behäbig. Doch wer solche geistreichen Geschicklichkeitstests schätzt, wird sich an den 30 Levels garantiert lustvoll festbeißen



Lila Darth Vader-Körper mit gelben Indiana Jones-Köplen -Das sight nach fristloser Kündigung aus Ich weiß schon, warum die Maschine "Beast" heißt: Man bekommt das Terl nicht gerade leicht in den Griff. Was auf den ersten Blick nach

teuflisches Tüftelspiel. Fred muß auf seine Kosten



andauernd auf Draht sein: Da fällt der Strom aus, dort ist eine Schraube locker, hier verlischt das Feuer im Ofen -- man ist gut beschäftigt, alles unter Kontrolle zu halten. Trotzdem: die große Begeisterung kam bei mir nicht auf Wer aber Spaß hat,

einem schlichten Plattformspiel- sich richtig tief in das Programm chen aussieht, entpuppt sich als einzuarbeiten, der kommt eher



Genre: Action-Adventure Hersteller: Lucastilm Games, Zirka-Preis: 90 Mark

US-DOS Grafik: 68 % Sound: 58%

Schwierigkeit: mittei

**ATARI ST** in Vorbereitung

AMIGA Grafik: 67 % Sound: 60%

70%

Schwierigkeit: mittel

C 64

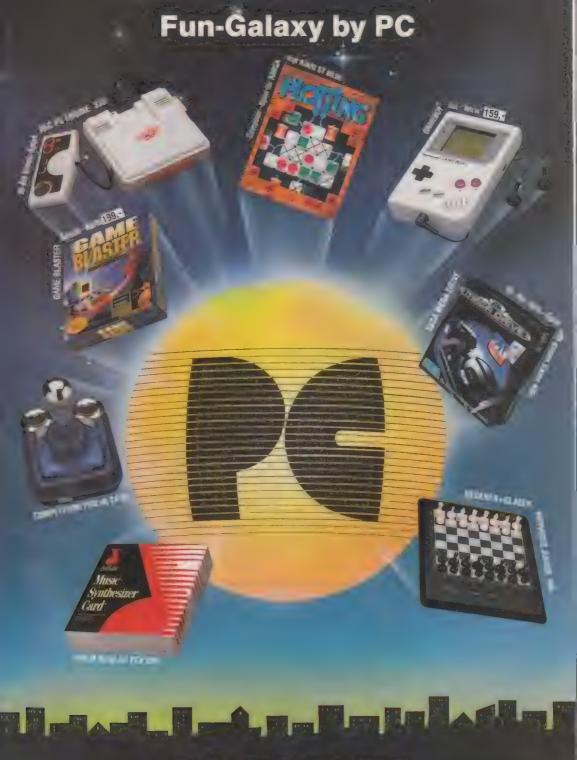
nicht geplant



sel machen, mit Staubsauger und fleischfressender Pflanze macht er sich auf, Tierchen von Beast fernzuhalten. Während Fred schuftet, glimmt am unteren Bildschirmrand malerisch eine Kerze. Verlöscht das Licht, ist die Schicht beendet. Jetzt wird nachgeschaut, was Fred produziert hat. Stimmen die Figuren mit der Vorgabe ("Produziere drei Mini-Indys und vier Baby-Vaders") bekommt Fred eine Verlängeruno.

◆ "Gefeuert", das war sein letztes Wort (MS-DOS/VGA)





# Die PC — Fun-Galaxy ist überall

#### **MOLEKÜL-MARATHON**

# **Atomino**

Geschicklichkeitsgrubeleien haben Hochkonjunktur.
Kaum ein Monat vergeht, ohne
daß ein neuer Vertreter dieser
Spielegattung erscheint. Der
neueste Streich für flinke Gehirnakrobaten kommt aus
Deutschland. Blue Byte, bekannt durch das Tennisspiel
"Great Courts", will nun die
grauen Zellen mit "Atomino"
auf Trab halten.

Das Spielprinzip ist relativ einfach: Ihr müßt aus fünf verschiedenen Atomen komplexe Moleküle zusammensetzen. xer werden die Moleküle sowie das Basteln durch feststehen-Hindernisse erschwert. Auch die Geschwindigkeit, mit der die Atome in den Becher fallen wird deutlich höher. Wenn mehr als sechs Atome in dem Gefäß liegen, ist das Spiel zu Ende. Alle paar Spielstufen erscheint eine Art Bonusrunde. Hier müßt Ihr ein vorgegebenes Muster komplett mit Atomen ausfüllen, bevor es weitergeht. Nach dieser Runde gibt's ein Paßwort, mit dem es später an dieser Stelle weitergeht. mh Wenn ich gewußt hátte, daß Chemie so viel Spaß machen kann, dann wäre ich in der Schule wohl etwas aufmerksamer den Worten meines Lehrers gefolgt. Nach "Atomix" fesselt mich doch tatsachlich ein zweites Molekul-Mosaik an den Compu-

ter. Die Spielidee ist originell und wurde erfreulicherweise von keinem Konkurrenzprodukt abgekupfert. Nach der 97.ten "Tetris"-Version kann man dafür nicht dankbar genug sein. Die Einteilung in Levels ist gewitzt und die Vergabe von Paßwörtern garantiert auch
den fortgeschrittenen
Atom-Akrobaten eine
angemessene Heraustorderung ohne
langwierige "Aufwärmphase". Erfreulich ist auch. daß sich
alle drei Versionen
gleich gut spielen.
Vor allem die C 64-

Besitzer werden für die prima Umsetzung, bei der keine Abstriche gemacht wurden, sehr dankbar sein. Wer intelligente Denkspiele mag, der wird an Blue Byte's Atomino kaum vorbeikom-

CHEE!

Genre: Denkspiel Hersteller: Blue Byte, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

| MS-DOS      | 80%      |
|-------------|----------|
| Grafik: 43% | Sound: - |

Grafik: 43% Sound: — Schwierigkeit: mittel

Die einzelnen Atome unter-

scheiden sich nur durch die Anzahl ihrer Verbindungen. So gibt es Atome mit nur einem Baustein und welche mit zwei, drei oder sogar vier Anschlüssen. Zusätzlich gibt es ein "Joker"-Atom, das überall angesetzt werden kann. Wichtig

ATARI ST

AMIGA BO %
Grafik: 43% Sound: 51%
Schwierigkeit: mittel
C G4 81%

Grafik: 53% Sound: 72%
Schwierigkeit: mittel

Atomino karn — und meine Arbeit blieb lange Zeit liegen. Nur unter Androhung von Stromentzug und unter Zuhlifenahme aller Kollegen zerrte mich mein Chef erfolgreich von dem atomaren Baukasten fort. Dafür, daß so schnell keine molekulare Lange-

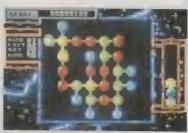
weile entsteht, sorgen Dutzende eben nicht Levels, die verschiedenen Spielmodi und ein Schwierigkeits-57-Wege-Sc

grad, der auch den gierigsten Grübelhunger befriedigt.
Grafisch bietet Atomino eher durchschnittliche Hausmannskost. Ein paar farbige
Atomkugeln, ein bunter Rand und das war es dann auch schon,
aber bei einem solchen Spiel kommt es

eben nicht auf ausgefeilteste Farbeffekte und parallaxes 57-Wege-Scrolling an



Atomares Suchtvergnugen. Atomino (MS-DOS/EGA)



Mein Chemielehrer fraut sich: ein fettes Molekül (C 64)



beim Zusammensetzen der Moleküle ist, daß am Ende kein Anschluß mehr frei ist. Auf Wunsch könnt Ihr Atomino auf zwei Arten spielen. Im ersten Modus müßt Ihr nur Moleküle bauen, im zweiten bekommt Ihr vor jeder Runde eine konkrete Aufgabe, die erfüllt werden muß. So müssen beispielsweise drei Moleküle mit je acht Atomen zusammengebastelt werden, um in den nächsten Level zu kommen. Die zum Bau der Moleküle nötigen Atome fallen langsam aber sicher in einen kleinen Becher, Immer das unterste Atom kann per Tastatur oder Joystick an das Molekül angesetzt werden. Ihr könnt auch Atome, die Ihr schon gesetzt habt, gegen das unterste Atom im Becher aus-

Ein Atom, sehr klein, muß in diese Lücke rein (Amiga) ▶

tauschen. Je höher die erreichte Spielstufe ist, desto komple-



#### POWER TESTS COMPUTER-SPIELE



Chemiebaukasten für hartnäckige Grübler (Amiga)



Stein für Stein, Marter und Pein (Amioa)

#### CHEMIE-DOPPELSTUNDE

enther mag bei dem ein Hindernis prallen. Neu Deres et "Atomix" besinger in scient daß man mit e'was Errarung das Spiel zu sonne burchgespielt hatte. of these Cracks kommt Shirt - 30 neuen Le-.e.s .mt 5 Bonusrunden: wem ass noch nicht genug is' dar' sih in 35 "Advance: Leines die Zähne ausbelien Shuffle bretet das q 4 1m/ 30 elprinzip wie sein Atomix. Der Spieer all age 1 auf einem verwin-\*# '- " =: - feld Atome zu einem '.' - kul zusammen. Die assen sich anstruser und bremsen erst. wenn's elauf eine Mauer oder

dazugekommen sind unter anderem Extras, die die abtickende heimtückisch Spielzeit etwas verlängern; andere bringen entweder Punkte oder gleich einen Level weiter. In Bonus-Puzzle-Runden kann man nach jedem fünften Level eine Menge Punkte für die High-Score-Liste scheffeln, die natürlich gespeichert wird. Geblieben ist auch der heimtückische Zwei-Spieler-Modus, bei dem jeder Spieler zehn Sekunden sein Glück probieren darf; aber nur der kassiert die Punkte, der das Atom vollendet - Geschrei garantiert.al

5" " " " " we-- nohis . "... . . A"-my The Levels Die Grafik wurde etwas verbessert, au-Berdem bringen die Extras mehr Leben in den Grubel-Alltag: Vor lauter Gier verbaut man sich

meist selber den Weg, ist man dann kurz vor dem Extra, verschwindet das heimtückische Biest; der müh-



sam erungene Aufbau ist ebenfalls dahin - so mögen wir's. Mir sind die Advanced-Levels etwas zu schwer. dafür bieten die 30 Standard-Level elne Menge Abwechslung. Wer von Atomix nicht genug bekam, sollte sich

Shuffle besorgen; wer Atomix noch nicht kennt, sollte erst in Shuffle reinschnuppern

Genre: Denkspiel Hersteller: Tale, Zirka-Preis: 80 Mark

us-dos nicht geplant

**ATARI ST** in Vorbereitung

AMIGA

Grafik: 57 % Sound: 32 %

C-64

nicht geplant

Schwierigkeit: schwer

#### WAHLVERWANDTSCHAFTEN

weiundsiebzig Spielsteine liegen parat, um Stück für Stück auf ein Spielbrett verteilt zu werden. Jeder der Steine hat eine bestimmte Farbe und eine bestimmte Form; insgesamt gibt es sechs Farben und sechs Formen. Der Spieler legt nun einen Stein an den anderen an; entweder Form oder Farbe müssen passen. Wem das Spielprinzip bekannt vorkommen sollte, sei auf "Ishido" verwiesen. Der wesentliche Unterschied zum Vorbild besteht darin, daß der Spieler in Tile das Steinchen auch dann anlegen darf, wenn Far-

be und Form nicht bei allen Steinen übereinstimmen. Dann bekommt man allerdings nicht die Punkte, die ihm sonst für einen "legalen" Zug zustehen würden. Wem das zu leicht erscheint, kann auf die "originalen" Regeln umschalten, dann müssen wie bei Ishido Farbe und Form bei allen Steinen übereinstimmen (was wesentlich schwieriger ist). Zwei Spieler können gleichzeitig spielen - miteinander oder gegeneinander. Wem die Steine nicht mehr gefallen, der kann sein privates gezeichnetes Set laden.

Es ist schon ein wenig dreist: Die Verwandtschaft von "Tile" zu dem Spitzenspiel "Ishido" laßt sich nicht übersehen. Doch durch Zusatzregel, die man jeden Stein anlegen kann, bekommt das Spiel eine besondere No-

te. Fast jedes Spiel geht auf,



ren; wem Ishido zu schwer ist, sollte sich an Tile versuchen. Ist Euch edle Autmachung bei identischem Spielprinzip wichtig, solltet Ihr Euch für Ishido entscheiden. Bemerkenswert bei Tile ist der faire Preis. der einem die Ent-

scheidung sicher etwas leichter man kann sich also ganz auf macht Die Arniga- und C64-Verseinen High-Score konzentrie- sionen spielen sich gleich gut

Genre: Denkspiel Hersteller: Kingsoft, Zirka-Preis: 50 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

**ATARI ST** nicht geplant

AMIGA 70% Grafik: 23% Sound: 46%

Schwierigkeit: einstellbar

70% C 64 Grafik: 24% Sound: 56% Schwierigkeit: einstellbar

#### LIZENZ ZUM BLUBBERN

# James Pond

n den Tiefen der Weltmeere lauert das Böse: Der genialverrückte Wissenschaftler Dr. Maybe hat einen infamen Plan ausgeheckt, die reichen Fischgründe der Tiefsee mit Umweltmüll zu vergiften. All die lieben Seesterne, Heringe und Meerjungfrauen sind vom Tode bedroht, wenn es nicht gelingt, den Wahnsinnigen zu stoppen. Die Stunde der ultimativen Geheimwaffe des britischen MI5 hat geschlagen, die Stunde von "James Pond". Pond ist hart wie der Eckzahn eines Haifischs, intelligent wie eine tausendjährige Auster und schnell wie ein Delphin mit Turboantrieb. Wie sein menschlicher Kollege von der Überwasserfraktion, hat Pond eine Lizenz zum Töten. Die hat er auch bitter nötig, um mit all den Umweltverschmutzern, Robbenjägern und skrupellosen Sporttauchern fertig zu werden. Zwölf Missionen muß unser Freund mit der schnellen Flosse überstehen, bevor er Dr. Maybe das Handwerk legen kann. Er rettet Hummer vor dem sicheren Tod im nächsten Kochtopf, entsorgt radioaktive Mülltonnen, sprengt leckge-schlagene Ölplattformen und rettet nebenbei den tropischen Regenwald.

Natürlich erledigt unser Geheimfisch diese Aufgaben nicht ohne eine spezielle Waffe: Er kann seine Feinde in Luftblasen einschließen und komfortabel vom Bildschirm verschwinden lassen. Außerdem haben die Tricktechniker vom Nachrichtendienst überall in den Unterwasserlandschaften nützliche Gegenstände verteift, die Pond unverwundbar

Seit dem letzten Bad mit meiner Quietschente hatte ich nicht mehr soviel feuchten Spaß: James Pond ist ein putziges Spielchen, voller origineller Einfälle und sympathischer 007-Ver-Das äppelungen. Prinzip ist schön einfach (Blubbern und

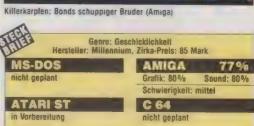
Sammeln), die verschiedenen Mission strotzen jedoch nur so vor versteckten Bonushohlen, finsteren Raubfisch-Sprites und niedlichen Extras. Daß Pond die Level verhältnismäßig frei wäh-

Put.

len, einzelnen Missionen zum Wohle ard bedrångter Tiere teils länger als nôtig nachgehen kann, paßt zum Image des verwegenen Agentenfischs. Ob wichtige Themen, wie die Ausrottung der Hummer oder die Verschmutzung der Weltmeere,

in dieser Form auf den Bildschirm gebracht werden sollen, bleibt dahingestellt, James Pond vermittelt auf jeden Fall mehr postives Bewußtsein als so manche Panzersimulation





James Pond ist der Agentenspa8 pure Die Unterwasserwelten scrollen schön weich in alle Richtungen, und wenn Pond nicht gerade betrunken ist. läßt er sich problemlos mit dem Joystick steuern. Was Millenium an witzigen

Einfällen, grafischen

Überraschungen und summungsvoller Agentenmusik in diesem Spiel versteckt hat, ist. Pond unbedingt mal ansehen



sturzt, wird nicht so schnell wieder auftauchen. Ihr solltet Euch



machen, seine Geschwindigkeit erhöhen und ihm den Röntgenblick verleihen. Damit nicht genug, sind in jeder der zwölf feuchten Landschaften die Eingänge zu Bonushöhlen versteckt. In diesen Höhlen findet Pond Extraleben und Buchstaben, die sein Punktekonto erhöhen. Wenn Ihr mit dem Joystick nicht schnell genug seid, dann schickt Euch Dr. Maybe einen seiner Mietkiller auf die Schuppen, der Euer Agentenieben gnadenios beendet. 1/3//

■ James Pond im Einsatz: der Schrecken aller Sandbänke (Amiga)

Made by the Bitmap-Brothers!

# PEEDBAL









Un



Macht Euch bereit zum munteren Ballon-Piksen (Amiga)



Zu zweit hüpft es sich doppelt aut (Atari ST)

#### ORIGINAL ODER FÄLSCHUNG

er in den letzten Monaten öfters eine Spielhalle besucht hat, dem wird der aktuelle Arcade-Hit "Pang" nicht entgangen sein. Während Ocean gerade an der offiziellen Umsetzung bastelt, präsentiert Demonware mit "Ooops Up" ein ausgeprägt Pang-inspiriertes Geschicklichkeitsspiel. Ein oder zwei Spieler laufen mit einer Harpune bewaffnet auf dem Spielfeld herum und piksen damit auf- und niederspringende Bälle. Ist eine der Kugeln getroffen, zerplatzt sie in zwei kleinere, die sich wiederum zweiteilen. bis

schließlich nach dem vierten Stich nichts mehr davon übrig ist. Meistens sorgt die wundersame Vermehrung nicht nur für mehr Hektik, sondern beschert auch nützliche Extras. Neben einer zweiten Harpune tummeln sich Symbole für Bonusleben und Schutzschilde auf dem Bildschirm. Andere Extras frieren die Bälle für kurze Zeit ein oder verlangsamen deren Bewegung. Je höher der Level (satte 100 Stück warten), desto mehr Leitern, Bälle und Hindernisse findet man vor. Nach jeder Spielstufe gibt's ein Paßwort.

Die Programmierer von Ooops Up dürfen den Erfindern von Pang danken, daß ihr Programm ordentlich Laune macht. Das Spielprinzip ist zwar nicht das komplexeste, doch gerade die Einfachheit sorgt Unterhaltung

100 Levels garantieren zumindest für einige Tage ungebro-

chene Motivation Die Grafik ist

ordentlich, teilweise sogar recht hübsch gezeichnet. Das einzig Nervige (neben der laschen Musik) ist die ständige Nachladerei, die mit etwas ge-Proschickterer grammierung nicht notig gewesen ware. Wer sich bis zur

offiziellen Pang-Version nicht gedulden will, der sollte Ooops Up eine Chance geben

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Demonware, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

**ATARI ST** 

nicht geplant

**AMIGA** 

67% Sound. 32% Grafik: 57% Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

#### WASSER MARSCH

er Mars ist ein mächtig trockener Planet. Er ist so trocken, daß die Marsianer zwei ihrer Helden auf die Erde schicken, um die verdunsteten Wasserreserven wieder aufzufüllen

'Flip-it & Magnose" müssen auf einer zweigeteilten, vertikal scrollenden Spielfläche herumhüpfen und Wassertropfen einsammeln. Natürlich gibt's das kostbare Na8 nicht umsonst; zahlreiche garstige Tierchen, die das Wasser horten, müssen überwunden werden, bevor die Wasserreservoirs gefüllt sind. Die frustierten Burschen trennen sich nur höchst unwillig von ihren Getränken. Erst wenn wir ihnen einen besonderen Gegenstand bringen, sind sie glücklich. Flip-it & Magnose kann allein oder mit einem Freund gespielt werden. Wer in sechs Leveln unter Zeitdruck das meiste Wasser gesammelt hat, darf zurück auf den Mars und sich zum Champion aller Klassen küren lassen. Um dem Gegner das Leben möglichst schwer zu machen, können wir auf den Plattformen gemeine Fallen aufstellen, die ihn für einige Sekunden einfrieren.

Schade, daß der Bildschirm von Flipit Magnose zweigeteilt ist: Dadurch werden die beiden Spielflächen ganz schön winzig. Man ist versucht, eine Lupe zur Hand zu nehmen, um die fitzeligen Plattförmchen überhaupt zu

erkennen. Zu allem Überfluß scrollt auch noch der Hintergrund und macht die "Lage"



gänzlich unübersichtlich. Von diesem Manko abgesehen, sind die Abenteuer der beiden Wassertrager vom Mars ganz nett Eine Bande niedlicher Monster, in jedem Level ein paar Rätsel und der zusätzliche Anreiz.

dem Gegner zuvorzukommen und Fallen in den Hüpfweg zu bauen, um ihn aufzuhalten

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Image Works, Zirka-Preis: 65 Mark

IS-DOS

nicht geplant

AMIGA 47%

Grafik: 60% Sound: 52% Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST** 47% Grafik: 60% Sound: 52%

C 64 nicht geplant

Schwierigkeit: mittel



Ich bin ein liebes Nashorn und möchte nicht sterben (Amiga)

#### INDY FÜR ARME

# Legend of the

Sorte dumm, stark und ack ist ein Held der alten versoffen Um sich seine täghohe Whiskey-Ration leisten zu konnen, arbeitet er als Buschpilotim finstersten Afrika In Impressions Action-Adventure "Legend of the Lost" kann Trunkenbold Jack in vier lose verbundenen Action-Spielchen zeigen, daß er, trotz Leberzirrhose, noch was auf dem Kasten hat. Zuerst schwingt er sich mit seinem Doppeldecker in die Lüfte und schießt feindliche Dü-

senjäger vom Himmel. Hat er das heil überstanden, darf er am Boden vom Aussterben bedrohte Nashörner niedermetzeln. Anschließend gilt es, einen tätigen Vulkan sicher zu besteigen. In einem Berglabyrinth schließlich, hupft und klettert Jack umher, bis er seine geliebte Jane wieder in die Arme schließen kann. Feinden gilt es dabei geschickt auszuweichen. Jeder Level kann mit einem Paßwort direkt angewählt werden.



hauther in Dieses Joystick- im Fernsehen an, der bringt G-4 :- steine Frechheit und viel mehr Spaß.

gehört im tiefsten Dschungel vergraben. Irgend jemand hat wohl ein paar verstaubte Ladenhüter im Regal entdeckt und durch eine Rahmenhandeinem lung ZU Dschungelabenteuerquark verquiril Da schaue ich mir

-DOS

Genre: Action-Adventure Hersteller: Impressions, Zirka-Preis: 80 Mark

ATARIST 24%

Grafik: 37%

C 64

Schwierigkeit: mittel

nicht geplant

Schwierigkeit: mittel

AMIGA

# IR SOFTWARE PARTNER

# BONACO-NEWS

#### Wußten Sie.

...daß der Wilde Westen ohne "Billy the Kid" etwa so spannend gewesen wäre wie ein Vampir-Film ohne Dracula? Nein, dann spielen Sie es doch mal - es wird Sie packen. Ganz neu, und natürlich mit deutscher Anleitung...

...daß es recht mühsam ist. König zu werden, vor allem, wenn man es in sechs verschiedenen Kontinenten versucht? Aber in "Crown" geht es humorvoll zu und die Comic-Graphiken sind wirklich vom Feinsten - und alles in deutscher Anleitung...

...daß es eine neue Dimension des Computer-Spielens gibt, nämlich "Galactic Empire"? Eine 3D-Science-Fiction-Simulation einer futuristischen Welt, in der Sie mit den außerirdischen Leben kommunizieren können. Und das wird einfacher verständlich mit der deutschen Anleitung.

#### Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf: Alle **BONLCO** - Spiele haben einen original ROALCO - Aufklebert

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!

#### POWER TESTS COMPUTER-SPIELE



Auch auf Trauminseln lauert das Verbrechen (Amiga)



#### INSEL DER SÜNDE

erome Lange, der französische Detektiv, bekannt Lankhors Adventure "Der Landsitz von Mortville' greift wieder ein. Diesmal verschlägt es ihn und seine Spürnase in den Indischen Ozean, Durch einen Wirbelsturm an der Weiterfahrt mit seinem Schiff gehindert, macht er Halt auf "Maupiti Island" und gerät unversehens in einen mysteriösen Entführungsfall. Eine der acht auf der Insel ansässigen Personen ist der große Unbekannte und muß von Jerome durch intensives Befragen aus der Reserve gelockt werden. An

über 150 Schauplätzen auf der Insel, die jeweils durch eine andere Grafik dargestellt werden, geht unser Detektiv unter Zeitdruck seinem gefährlichen Geschäft nach, wobei alle Handlungen über Menüs gesteuert werden. Ein Mausklick und unser Detektiv ist in Aktion. Er untersucht Gegenstände oder befragt Verdächtige. Die Dialoge sind digitalisiert und werden uns in schönstern Französisch dargeboten. Die deutsche Version wird komplett übersetzt, so daß auch nicht Französisch sprechende Spürnasen auf ihre Kosten kommen.

Leise summt der Ventilator, Kolibris schwirren durch die Luft, Palmen schaukeln sanft in der mittäglichen Hitze und diensteifrige Hausboys versorgen uns mit den nötigen Drinks. Eigentlich fehlt nur noch Humphrey Bogart

mit einem Martini in der Hand. Unser Held Jerome läßt sich erschwüle Atmosphäre von Maupiti 1sland steuern und ist dabei, dank eines reichhaltigen Menüangebots, erfreulich flexibel in seinen Handlungen Spielerisch schränkt sich der Software-Krimi auf das Anklicken von

Befehlen und ist sicher nicht iedermanns Sache, also lieber staunlich bequem durch die erstmal probespielen

Genre: Adventure Hersteller: Lankhor, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS nicht geplant

AMIGA Grafik: 66% Sound: 64 % Schwierigkeit: mittel

ATARI ST in Vorbereitung

C 64 nicht geplant

40%

# Roque Trooper auf der Suche nach frischen Schurken (Amiga)

#### RAUHBEIN MUSS BLAU SEIN

in unappetitlicher Atomkrieg tobt auf Erden: die 'Südlichen" kämpfen gegen die "Nördlichen" und basteln zu diesem Zweck einen strammen Krieger im Genlabor zusammen. Er hat hellblaue Haut, breitere Schultern als eine Schrankwand und seine kulturellen Interessen beschränken sich aufs Kämpfen und Töten. "Rogue Trooper" heißt der nette Kert, der in England ein gefragter Comic-Held ist und jetzt auch in Computerspielform dargereicht wird. Das Spiel besteht aus vier Teilen, von denen jeweils zwei unterschiedliche

Spielprinzipien haben. In den Levels 1 und 4 stapft Roque Trooper horizontal scrollendend über den Bildschirm, verteilt per Feuerknopfdruck beherzte Fußtritte oder läßt seine Waffe krachen. Interessant aussehende Elemente der Hintergrundgrafik können untersucht und Schalter betätigt werden. Die beiden anderen Abschnitte sind Flugsequenzen, die in 3D-Grafik dargestellt werden. Der Packung liegt ein (englischer) Comic-Band mit 60 Seiten bebilderter Roque Trooper-Prosa zum Nachschmökern bei.

Von Spielen zu Comic-Serien bin ich Schlimmstes gewohnt - da atmtet man bei Roque Trooper richtiggehend auf. Natürlich ist das Spielprinzip keine Jahreshauptversammlung der neuen Ideen, aber die Mischung ist

ganz adrett: Ein bißchen bolösen zum einen, rumfliegen werden nicht enttauscht sein



und Zubehör kaufen zum anderen, hübsch dargebracht und solide spielbar. Die Grafik ist Durchschnitt, die Soundkulisse eine knackige Mischung spannender aus Musik und satten Effekten Kein Spiel für die einsame In-

sel, aber mittelfristig unterhaltxen, ballern und Mini-Puzzles sam. Fans der Comic-Vorlage

Genre: Action Hersteller: Krisalis, Zirka-Preis: 85 Mark

us-dos nicht geplant

AMIGA 60% Sound: 67% Grafik: 64% Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

C 64 nicht geplant





Etwas geisterhaftes Spielprinzip... (Amiga)

#### GESPENSTISCH

om ist sieben Jahre alt und mit seiner Mutter auf firm Time and in der Ecke Line 1 dans Herlich, dalersithe interrigute Geist Sir Artow is Tim helfen will

and a finast ubernimmt carried Steuerung Der Geist des Sir Arrot hebelt cur du miles Eigenleben d. 50 · m den Kleinen zu

sich rufen: er nimmt dann auf den breiten Ritterschultern Station ist Platz, Im Lauf des Spiels finde Sir Arrow Teddybären, de Sir Arrow Teddybären, de sauch an Burgers, und Softdrinks cers and Primpt and Mamili die ideale Motivation für ei-🕶 🦟 🗆 🕆 🗂 sen Geist ent- nen Siebenjährigen, der die dargebotenen Gegenstände auch schnell wieder aufgebraucht hat. Natürlich sind die beiden nicht allein in der ein Körperloser angeschwebt. dann mit einem äußerst irdi-ein ausgepragt schen Dolch die bösen Geister weg, sofern der Kleine Pterfe kann nicht schon kräftig mitgehackt hat.

nicht besonders viel

einfallen ließ Grafik

und Sound sind

ganz nett, vor drei

Jahren wäre das

Spiel sicher toll ge-

wesen, aber bei der

\* Uhust it . . e ner gr. . ' '. . "'5.0". i⊷ i ,≎ngen Da Savarrad st te and and quest ta: an kinun die springle: such! I war proptider kielne Tom mit seinem wilden Eigenleben das Spiel wieder ein

Masse guter Action-Adventures verblaßt Tom and the Ghost ganz gewaltig. Nur für Freunde des wenig auf, aber das ändert lei- Genres, die ihre Sammlung ausbauen wollen; mein Fall ist

as nicht

der auch nicht viel daran, daß man sich in Punkt Spielbarkeit

> Genre: Action-Adventure Hersteller: Blue Byte, Zirka-Preis: 70 Mark

IS-DOS

**AMIGA** Grafik: 45% Sound: 48%

nicht geplant Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST** nicht geplant

#### C 64 nicht geplant

# IR SOFTWARE PARTNER

# BONICO-NEWS

#### Wußten Sie.

...daß der Wilde Westen ohne "Billy the Kid" etwa so spannend gewesen wäre wie ein Vampir-Film ohne Dracula? Nein, dann spielen Sie es doch mal - es wird Sie packen. Ganz neu, und natürlich mit deutscher Anleitung...

...daß es recht mühsam ist, König zu werden, vor allem, wenn man es in sechs verschiedenen Kontinenten versucht? Aber in "Crown" geht es humorvoll zu und die Comic-Graphiken sind wirklich vom Feinsten - und alles in deutscher Anleitung...

...daß es eine neue Dimension des Computer-Spielens gibt, nämlich "Galactic Empire"? Eine 3D-Science-Fiction-Simulation einer futuristischen Welt, in der Sie mit den außerirdischen Leben kommunizieren können. Und das wird einfacher verständlich mit der deutschen Anleitung.

#### Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf: Alle **BONLCO** -Spiele haben einen original **BONICO** -Aufkleber!

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!



#### Amiga 🖫 Atari ST 🖈 IBM 🖈 C64

|  | Arriga                                       | Atori ST                     | enter .        | D84            |
|--|--|------------------------------|----------------|----------------|
| A-10 Tank Killer(Amiga 1 888)<br>Advanced Tactiel Fighter 2<br>Atemic Robo-Kid   | 84.96  | -                            | 84.86          |                |
| Advanced Tectlel Fighter 2   | 64.95  | 64.95                        | 64.96          | 20.95          |
| Awazama  | 79.99  |                              |                | ***            |
| Battle Chees 2   | Aud Antragel<br>89 95                        | Aut Antropot                 | 74.06          |                |
| Avenome Battle Chees 2 Battle Chees 2 Battle Communed Gatraya [Deutsch] = Billy the kid Blade Warrior Bluck Marger   | 79 85  | 69 96<br>79 98<br>64.96      | 74.06          | ****           |
| Billy the kid  | 84.96  | 64.06                        | *****          | Pa ***         |
| Blade Warrior  | Auf Anfragel<br>74.86                        | Auf Antropol                 | 79.96          | 60.95          |
| Buch Regier  Gundle sings Blancapper  Gundle sings Blancapper  Gundle sings Blancapper  Champion of Highwa (Doudoch)  Champion of His Assess Benedia (BL)  Corras of His Assess Bened |  | 54.94                        | 74.96<br>58.95 |                |
| Cadever (Deutech)  | 86.86  | 66.96<br>6.A.                | 60.06          | 90.96          |
| Chaps strikes back   | 04 99  | 50.06                        | ** **          | 100.00         |
| Chase H Q 2  | 64 96  | 64 95                        | 74.96          | 30 06          |
| Cauch Yeager's Adv. F.Tr 2.0   | 68.00  | 60.00                        | 99.00          |                |
| Crimo Timo   | 59.94  | 50.95                        | 96.95<br>74.95 | 30 95          |
| Curse of the Asure Bende (dt.)   | 74.94  | n-A<br>19.95                 | *66.96         | 30 95          |
| Oragon Broad   | 50.96  | 50 56<br>74 95               |                | 39.96          |
| Oraqueliqui (Doutsch)  | 74.96  | 74.96                        |                | 39.96          |
| E-awat<br>Epic '<br>P 16 Combat Pilot (Deutsch)  | 06.06  | 00.05                        | And - Time     |                |
| F 16 Combat Pilot (Doutsch)  | 54 95  | 20 25                        | 50.96          | 49.95          |
| F 79 Retebeler (Doutsch)   | 59.94  | 90.00                        | *74.00         | Adam.          |
| Fleght of the Intruder (IE.)   | Aud Antropol                                 | Aud Ambrosol                 | 94.05          | 1200           |
| Great Courts 2 '   | 50 05  | 99 85                        | 60.05          | 30,96          |
| Hard Drivin 2 *  | 64 95  | 64.94                        | 79,99          | a.A.           |
| Hore's Quest 2 Trial by Fire   | Auf Antrago!                                 | Aud Antrops'                 | 00.95          | 100,000        |
| Imperium (Deutach)   | 60.06  | 66.96                        | -              | -              |
| Egic . Part of Description   Part of Emission   Part of Description   Part of Emission    | 69.95  | 4-0-                         | 86,66          | 20,000         |
| Kick Off 2   | 80 93  | 99 95<br>39 95               | a.A.           | 44.95<br>10.96 |
| Rich Off 2<br>Kings Guest B<br>Kings Guest B<br>Kings Guest B<br>Legand of Foorshill (Doubtoch)<br>LHX Allach Chepper (Doubtoch)<br>Line of Fire 1   | Auf Antropo!                                 | Aut Antropol<br>Aud Antropol | 86.95          |                |
| Knight of the Eky "  | 00.05  | And Antiropol<br>00.00       | 74.00          |                |
| LHX Attack Chopper (Doutsch)   | Aul Antrage!<br>50 05                        |                              | 99,00          | -:-            |
| Line of Fire*  | 50 0/3<br>54 0/3                             | 50 95                        | 46.06          | 39.95<br>39.95 |
| Loops the Rines *  | Aul Antropol                                 | Auf Antragel<br>99.06        | 86.00          |                |
| Lord of the Rings * Lord of Deem (Boulach) Loat Partor (Deulach) Lotus Esprit Turba Challenge  | 66.04  | 00.00                        | 69.66          | 46.00          |
| Looi Patrol (Doubech)  | 30 94  | 99.06                        | 66.06          | 40.06          |
| 6 U D B<br>66 I Tanh Plateon (Deutsch)<br>Midnight Resistance<br>410-29 Futcrum *  | 66.05  | 66.95                        | 74.06          |                |
| MI Tank Plateen (Deutech)  | 74.04<br>50.04                               | 74.96                        | 80.06          | 20.00          |
| MIG 29 Futcoun *   | 79 96  | 50.06<br>79.96               | 86.95          | 400,000        |
|  | 64 99  | 04 95<br>50 06               | 00.96          | 30.06          |
| Navy Seals *<br>Right Soil! *<br>On the Road   | 54.95  | 54.96                        | 94.93          | 44.98          |
| On the Road  | 74.94  | 74.94                        | 74.95          | -              |
| Operation Herrior  | 50 04  | 50 95                        | 60.95<br>74.95 | -              |
| Operation Morrior<br>Operation Month (Doutsch)<br>Pang '<br>Pandenid 80  | 80 04  | 50.04                        | 74.00          | 29.96          |
| Paradraid 90   | 50 04  | 50 56                        | 40.00          |                |
| PGA Tour Got<br>Prates ! (Doubsch)<br>Player Manager (Doubsch)<br>Pool of Radiance   | 90.06  | 50.96<br>49.95               | 60.06          | 54.96          |
| Player Manager (Doutsch)   | 49 90  | 49 96                        |                | 00.00          |
| Pool of Radiance   | 84.96  | 00.00                        | 84.95          | 00.00          |
| Populous Data Clokatia<br>Populous Data Clokatia<br>Power Mongor (Doutoch)   | 30.00  | 39.99                        | 30.06          |                |
| Power Monger (Doutesh)<br>Platiting *  | 69.95  | 60 95                        | s.A.           | 47.90          |
| Phasins T<br>Note Congresses 2<br>5.T.U R. Renner *<br>Secret of the Silver Blades<br>Secret Western of the Livingille   | Aut Antroost                                 | Aut Antenna!                 |                |                |
| Rick Cangerous 2   | 90 96  | 19 91                        | 84.96          | 30.96          |
| S.T.U N. Runner *  | 59.95  |                              | 74,06          |                |
| Secret of the Silver Blades  | Auf Anfrage!<br>Auf Anfrage!<br>Auf Anfrage! | Auf Antropol<br>Auf Antropol | 88.00          | 90 93          |
|  | Auf Anfrage:                                 | Aut Antrago                  | 84.86          |                |
| Birm Cety (Doutoch)<br>Birm Barth (Doutoch)<br>Birmstera (Doutoch)   |  |                              | 79.00          | 40.95          |
| Bom Earth (Doutach)  | Auf Anfrage*                                 | Aul Antrage"                 | 99.00          | 70.7           |
| Speedball 2  | Auf Anfroso'                                 | Auf Antropo!                 | 94.96          | -              |
| Speedball 2  | 69 95<br>Auf Antropo'                        | 69 93<br>Aud Androgo!        |                | -              |
| Spandizer 2 '<br>Star Control '  | Aut Antrago'<br>Aut Antrago'                 |                              | 24.06          | a.A.           |
| Starmovik (Deutsch)  | Auf Antrago!                                 | Aut Antropol                 | 74.06          | -              |
| Stratego *<br>Stratego 2   | 89 96  | 50.00                        | est the        | 30.94          |
| Supremacy  | 74.00  | 04.00                        | 80.05          | to you         |
| Yearn Supplied 5   | 64.05  | 04.00<br>64.01               | a.A.           | AA             |
| Faci Orive 2   | And Antropol                                 | Aud Andronat                 |                | 0.0            |
| The Second World   | 92 96  | 53.95<br>Auf Antropo!        | 99 96<br>99 95 | 29.96          |
| Person 2  Represented 1  Team Sumbil 1  Team Sumbil 1  Team Drive 3  Team Drive 3  The Second World  The Sucret of Monkey (d. dl.  Ther Sucret hour (Deutoch)  | Aut Anfrage!<br>88.95                        | 69.94                        | 74.05          |                |
|  | 94 95  | 64.05                        |                | 39.94          |
| Total Recoll * Trans World   | 96.99  | 66.95                        | 74.06          | 44.96<br>30.95 |
| Turrican   | 94.95  |                              |                | 30.95          |
| Turrican 2 *<br>Ultima 1   | 74.96  | Auf Antropot<br>74.99        | 74.00          | 64.96          |
|  |  |                              | 79.95          |                |
| Univ Military See. 2 (dl.)*  | 74 06  | 74.95                        | 80.06          | ==             |
| Univ Billiary See. 2 (dl.)*<br>Voodoo Highlinges<br>Wheels of Fire (4 Spiels)  | 74.90  | 74.99                        |                | 80.99          |
|  | 20.05  | Auf Antropol                 | 79.96          |                |
| Wing Communities Prings of Greek Wanderland Louis  | 96.95  | 99.99                        | Tel line       | And have       |
| Marken & Description A.  | 76.96  | 64.99                        | 04.06          | ***            |
| Wondertand *   | 74.98  | 74.95<br>Auf Seleonal        | 80.96          |                |

1MB-ERWEITERUNG FÜR AMIGA (ABSCHALTBAR + UHR) 2. LAUFWERK FÜR AMIGA (ABSCHALTBAR)

ADLIB MUSIK-KARTE ADLIB MUSIK-KARTE & VISUAL COMPOSER SOUND BLASTER (VERSION 1.5)

Bestellungen könnt ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken Der Versand erfolgt per Nachnahme (+5 DM) oder portofrei per Vorkasse (bar. Scheck) Ab 100.- DM Besteltwert wird portofrei geliefert

Fordert noch heute unsere kosteniose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler - Computersoftware Blucherstr. 24 · Postfach 1113 D-4290 Bocholt • Tel. (02871) 183088, 180637



Ein zaubernder Wicht, Action gibt's nicht (Amiga)

#### PACK DIE ZIPFELMÜTZE EIN

verschwindet, freuen sich die Schüler meist diebisch Der Zauberlehrling in chen Schutz vor den zahlrei-"Spellbound" nimmt das Ereignis hingegen zum Anlaß, die acht horizontal scrollenden Plattformlevels des neuesten Psyclapse-Spiels verzweifelt suchend zu durchqueren; findet sich ein Mitspieler, darf er sogar einen Klassenkameraden mitnehmen Zum Gluck konnte ihm der Meister vor seinem Verschwinden noch einige nútzlich Zaubertricks beibringen. So kann der Spieler unter anderem schweben, kleinere

enn der Lehrer spurlos Kampfzauber auslösen und sogar massive Feuer- und Wasserwande zum personlichen Tieren, Monstern und Damonen heraufbeschworen. Sammelt er darüber hinaus gewissenhaft die herumliegenden Bomben, Heiltränke und Schlüssel, müßte die Reise ihn mit etwas Glück durch Sumple und unterirdische Kerkerkomplexe bis tief in die Hohle fuhren So einfach das Spielprinzip, so kompliziert ist die Steuerung: Sowohl alle 16 Joystick-Funktionen als auch einige Zahlentasten wurden belegt. wi

War Psygnosis "Killing Game Show" noch eines der besseren Hupf-, Schieß- und Sammelspiele, wurde bei "Spellbound" nahezu alles falsch gemacht. Die Steuerung ist viel zu umständlich und führt dazu, daß man auf

Zaubersprüche und Gegenăußerst selten zurückgreift; tol- restlos weggezaubert



le Effekte gibt s sowieso nicht zu bestaunen Die Animationsphasen der mickrigen Protagonisten kann man an einer Hand abzahlen, die laienhaften Soundeflekte ebenfalls. Spellbound ist bettelarm an rasanter Action und span-

nenden Magieduellen, meine stände während des Spiels nur Motivation war so schon schnell

109.00

Genre: Action Hersteller: Psyclapse, Zirka-Preis: 65 Mark

S-DOS

nicht geplant

AMIGA

Grafik: 31 % Sound: 16 %

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST** 26%

Sound: 16% Grafik: 31%

Schwierigkelt: mittel

C 64

nicht geplant

#### POWER TESTS COMPUTER-SPIELE

#### KUGELKOLLAPS

# Masterblazer

982 war die Geburtsstunde e nes Computerspiels, das dre usore spater wie ein Steppendiana um den Erdball jagre Bill ager Der Kultstatus deses Programms ist bis neute in as brochen. Was lad a strong als im Zeitalter von Amigs PC inc Atari ST elne autoe: Appre 16-Bit-Version Zu 2\*\* 3:3\*\* 7 - 100

Frisch a .: sen Gabentisch kommi Masterblazer' das m aumer von Lucasfilm Games - - Deutschland entwice the Spielerisch hat similar am Baliblazer-Erika (Lagar John der Urfast in the andert Ein od: The Sieer versuchen - Spezialfahrze ; = . : :-nannt, eine tar - ... ael uber ein Soler gegnerische ind to be en — gewonnen har har merhalb eines e - Zeitlimits die mester Topichossen hat. D. T. st das eigena der Rotofoils: S. : int im Ballbesitz, Rotofoil immer · E · · · · · a aus. Habt Ihr deed and tank the immer auf

das gegnerische Tor zu. Da der Bildschirm horizontal geteilt ist, so daß jeder Spieler das Feld aus der Sicht seines Rotofoils sehen kann, sorgen die flinken Richtungsänderungen bei Masterblazer-Neulingen für hektische Verwirrung. Zusätzlich wird die schnelle 3D-Kugeljagd durch das Tor selbst erschwert. Nach jedem Treffer rücken die beiden Torpfosten immer enger zusammen, so daß gezielte Schüsse immer schwerer werden. Wer ohne Kumpel auf Torehatz geht, darf sein Können gegen neun verschieden starke Computergegner unter Beweis stellen.

Um das Ballblazer der 90er gegenüber dem Urahn etwas aufzupeppen, wurden um das eigentliche Originalspiel herum einige Neuheiten eingebaut. Da gibt es nun einen Ligamodus, in dem bis zu acht Teilnehmer im K.O.-System Tore schießen können. Ein spezielles Rotofoilrennen ist ebenfalls vorhanden, sowie eine Art Museum, in dem Ihr Wissenswertes über technische Rotofoildaten und die Masterblazer Historie erfahrt.

Eines der ungewöhnlichsten Computerspiele der 80er Jahre ist wiederauferstan-Masterblazer den: bietet hinter netten optischen und akustischen Leckereien prinzipiell nicht mehr und nicht weniger als das klassische Ballblazer-Spielprinzip

Und Ballblazer war schon immer ein Programm, bei dem sich die Geister schieden. Die einen fanden's genial, die anderen bissen aus Action- und Sportspiel

exotischer Eigenheiten wie der automatischen Richtungsänderung des eigenen Fahrzeugs, zürnend in die Tastatur. Wer die Ur-Version nie gespielt hat, sollte Masterblazer deshalb keinesfalls blind kaulen. Das Programm

solcher

ist keine taktisch-tiefgründige Mannschaftssport-Simulation. sondern eine rassige Kreuzung

angesichts

Genre: Action Hersteller: Lucastilm Games, Zirka-Preis: 90 Mark

IS-DOS in Vorbereitung

**ATARI ST** in Vorbereitung

AMIGA Grafik: 62%

Sound: 71%

Schwierigkeit: einstellbar

C 64

nicht geplant

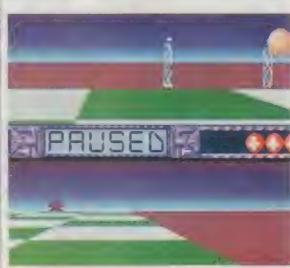


... ... noffen, daß meine heur ier Nachbarn ebenso verstandig sind, denn Masterblazer hat nichts von der fantastischen Finesse des Kugel-Opas verlo-



dem Amiga grandios. Erfreulich auch, daß dank der zusätzlichen Features Masterblazer nicht nur ein einfacher Neuaufguß des

Vorbildes ist



Gegner, sieh dich vor: gleich fällt für mich ein Tor (Amiga)







Von links nach rechts: Der Spielplan im Turniermodus, ein Blick ins Demo und das Hauptmenu in seiner ganzen Pracht (Amiga)



litte Karten an der Perforation besunstrennen

Nutzt die Vorteile des besonders günstigen Jahresangebotes und schickt die Karte am besten heute noch ab!



## JAHRES-ANGEBOT

1. the bezahlt im Abonnement nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM für eine Ausgabe!

2. Ihr könnt wählen, ob Ihr jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlen wollt!

3. Ihr bekommt das Super-Starkiller-Puzzle als Begrüßungsgeschenk dazu!

4. Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!

5. Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra! WO GIBT ES DAS SONST NOCH IN DIESER GALAXIS??!



Bitte tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.

Eure Nachricht an die Redaktion



## MITMACH-KARTE

# HRES



Eure Nachricht on die Redaktion

# MITMACH-KARTE

| olgende Artikel aus Ausgabehaben mir besonders gut gefallen:           |       |   |
|--|-------|---|
|  | Seite |   |
|  | Seite |   |
|  | Seite |   |
| ei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen: |       |   |
|  | Seite |   |
| h wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:                  |       |   |
|  |       | - |
|  |       |   |

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Tips:

PLZ Wolmort halada girgi atalaha dagi ... 2 - s Verembarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik . rug AG Postlach 1304 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genegt a crechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestatige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift. 01/AD 10 11 Danum 2 Unterschrift SPIEL DES JAHRES **Gewinnt mit POWER PLAY!** Die Teilnahmebedingungen findet Ihr im Heft Mein Spiel des Jahres Ist: Ich wünsche mir folgendes Spiel, falls ich gewinne: Ich besitze folgenden Computertyp: Absender Name Vorname

Mit POWER PLAY gewinnen (III)

Eine Traumreise nach Disney-World könnt Ihr gewinnen, wenn

Ihr jetzt bei unserem Gewinnspiel mitmacht. Die genauen Teil-

nahmebedingungen findet Ihr im Heft. Bitte vergeßt nicht, den Anlangsbuchstaben Eures Hachnamens in das Kästchen einzutragen - Ihr helft uns damit wesentlich beim Auswerten Eurer

Einsendungen.

Name Varname

Crefle Neuroscana

PLE Walmort

Lesgaben observeren. Ich bezahle das Absonement im varaus noch Erhalt der Rechnung Zestellung erfolgt per Past frei Haus. Das Abannement verlängert sich automatisch un

am westeres John zu den dann gultigen Bedingungen. Ich kann jaderzeit zum Enda des

Straße Housnumma

Die 60 Pf Briefmarke hier aufklabent

Antwortkarte

#### **Power Play**

Abonnement-Service

Markt&Technik Verlag AG Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

#### **Power Play**

Redaktion

Markt&Technik Verlag AG Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

# Power Play

Redaktion

Markt&Technik Verlag AG Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar



Was gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Rechts seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico". Ihr müßt jetzt einfach die richtige Software-Firma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Software-Haus Exxos pro-

#### TOP TEN

- 1. Invest
- 2. Sim City
- 3. Transworld
- 4. Emlyn Hughes Soccer
- 5. Loopz
- 6. Lords of Doom
- 7. Welltris
- 8. Battle Command
- 9. Gremlins II
- 10. Puzznic

grammiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

Markt & Technik Verlag AG Redaktion POWER PLAY Kennwort: Bomico Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 12. Januar 1991, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. al

#### ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN B

#### VCG Video Gamblers

Der VCG hat sich auf Videospiele spezialisiert. "Sprachrohr" dieses Clubs ist das Club Journal, in dem sich Spieletests und Berichte über Neuigkeiten auf dem Videospielemarkt ebenso finden wie Informationen über Bezugs-quellen oder Kleinanzeigen, die von den Mitgliedern kostenlos aufgegeben werden können. Ein besonderer Service des Clubs sind Übersetzungen von Spielanleitungen aus dem Japanischen. Die Zeitschrift erscheint monatlich und liefert dem Videospielefreund eine Menge nützlicher Informationen für seinen Lieblingszeitvertreib. Als Beitrag für den VGC muß ein Obulus von 70 DM jährlich oder 40 DM halbjährlich entrichtet werden, dafür steht den Mitgliedern dann auch die clubeigene Hotline zur Verfügung.

thre "Top Five" des Jahres

Phantasy Star
(Sega Master System)
 Space Harrier II
(Sega Mega Drive)
 Super Mario II (NES)
 Harrier II (NES)
 Harrie

# T.U.C. — The Ultimate Computerclub

Der T.U.C. beschäftigt sich mit Public-Domain-Software für den Amiga (Ausnahme: der Amiga 3000). Den Mitgliedern steht ein Club-Pool von ca. 3000 Programmen zur Verfügung, der ständig erweitert wird. Der Club hält seinen Kontakt zu den Mitgliedern hauptsachlich durch seine monatlich auf Diskette erscheinende Clubzeitschrift "Power-Brei", die eine aktuelle Liste der vom Club angebotenen Software. Tests, Berichte und Kurse enthält, und in der die Mitglieder kostenlos inserieren können. Die Diskette ist für 4 Mark erhältlich und bietet eine Menge an Informationen. Als Service bietet der T.U.C. günstige, bootblockvirenfreie PD-Programme an: darunter auch exklusive Serien, die nur für die Mitglieder erhältlich sind. Außerdem vertreibt der Club Katalogdisketten, die die PD-Programme ausführlich dokumentieren, bietet Hardware zu günstigen Preisen an und unterhält
einen Digitalisier-Service. Weitere Serviceleistungen sind in
Planung. Die Mitgliedschaft im
TU.C. ist kostenlos und verpflichtet zu nichts. Alle Leistungen des Clubs werden zum
Selbstkostenpreis erbracht, er
verfolgt keinerlei kommerzielles Interesse.

Ihre "Top Five" PD-Programme:

1. AZ 1.50 (Fish 346) 2. Power Packer 2.3b (Fish 253)

3. Starīrek (AGAtron) 4. Pythagoras

(Kickstart 271) 5. Risk 3.0 (AmSel 17)

#### Adressen

S.S. Computerclub Berlin

Computertyp: Amiga 500, 1000-2000 Anschrift: TSS Computerclub Berlin PLK 062-913 c 1000 Berlin 65

The Twentyone Century Computertyp: C 64 Anschrift: TTC

Anschiff: TTC
The Twentyone Century
PLK 001 022 a
2913 Apen 1

MS-DOS Computerclub Computertyp: MS-DOS Anschrift: MS-DOS Computerclub Michael Geisel Ropperhäuser Str 4 3579 Freilendoch/Dbg

Computerciub Walsum, Die Turties Computertyp: Amiga 500, C 84, Atari 800 XI, Anschrift: Mario Grasso Gotenstr 23

Gotenstr 23 4100 Duisburg 18

64er Club Essen Computertyp: C 64 Anschrift: Björn van Lent Zwinglistr 22 4300 Essen 1

Night Angel Videogemesclub Computertyp: Sega 8-Bit und 16-Bit, Nintendo NES, Gameboy, PC-Engine, Neo Geo. Atari Lynx: Anschrift: Night Angel Videogamesclub

Thorsten Prugimeie-Plingstborn 35 4300 Essen 12

Computertyp: Gameboy, Sega Mega Drive, Atari ST Anschrift: Smartbomb Steverstr Sb 4710 Ludinghausen Tel 0259195563 Scrypt Computer Club Computertyp: MS DOS-System Anachrift: Schani Hafiz Flachsweg 24 4780 Lippstadt 15

Computerclub Geseke CCG Computertyp: C 64, C16, Plus 4 Anschrift: Maix Wallhausen Karl-Coerdeler Str 5 4787 Geseke 1

Player Computertyp: Amiga 500 Anschrift: Player Eggeweg 69 4800 Bielefeld 13

AFC der Amiga-Fan-Club Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000 Anschrift: AFC der Amiga-Fan-Club Sprengehveg 124 oder PF 5003 4952 Porta Westfalica

CPC-User-Club Unicorn Computertyp: CPC, CPC Plus, GX 4000-Konsole Anschrift: CPC-User-Club Unicorn Im Vogelsang 17 5000-Xoln 50

Atari Club Colonia e.V.
Computertyp: Atari XL, ST und PC
Anachriff: 1 Atari Club Colonia eV
c/o R Straberg
Alzeyenstr 32
5000 Köln 60

Marks Actionspiel Glub Computertyp: Amiga Anschrift: Mark Meyer-Eppler Marienkirchstr 9 b 5205 St. Augustin 1

Empire Club Computertyp: Amiga Anschrift: Empire Club c/o Holger Höbermann Im Apfeigarten 19 5300 Bonn 2

EDK Erster Deutscher Kick Off-Club Computertyp: Amigs 500 Anschrift: EDK Thorsten Knott

Game Boy Wizards Computertyp: Game Boy Anschrift: Game Boy Wizards Peter Ellebracht An der Seilerbahn 22 5413 Bensdorf

5303 Bornheim 1

PMS-Computerclub Computertyp: C 64, Amiga Anschrift: PMS-Computerclub Peter Ziewer Im Kreuzenberg 8 5524 Malbergweich

Elite-Fan-Club Computertyp: Amiga 500 Anschrift: Elite Fan Club Am Kleehagen 61 5788 Winterberg 5

Computertyp: Alle Videospielsysteme Anschrift' Andreas Knauf Sander Str. 28 5060 Bergisch Gladbach 2 Tel. 02202/3/7609



Lynxanier Lynx-Club Computertyp: Atari Lynx Anachrift: Lynx-Club Hans-Jörg Sebastian Siegfriedstr 3 6384 Schmitten 3

Fun-Club Computertyp: Sega Megadrive, PC-Engine Anschrift: Fun-Club Talsir: 69 c 7000 Stutipart 1

Deutscher Lynx-Club
Computertyp: Atari Lynx
Anschrift: 1 Deutscher Lynx-Club
Jens Langner
Steinstr 57
7024 Filderstadt 4

Phoenix Computer Club Computertyp: Alle Anschrift: Phoenix Computer Club Redaktion New Gambler Burgweg 3 7186 Billingsbach

Rainbow Softworks Computerclub Computertyp: C 64 Anachrift: Rainbow Softworks Computer Club Agnesstr 48 8400 Regensburg Tel 0941/26 222

Sega Mega/ PC Engine Club Computertyp: Mega Drive, PC Engine Anschrift: Sega Mega/ PC Engine Club Martin Geisteiter Bikenstr 8 8401 Kötenng

Virus
Computertyp: Alari 1040 ST (E), C 64
Anachrift: Marcus Eller
Hauptstr 12
8701 Allersheim
Tel 093365-03



Hallo Clubfreunde, mit dieser Ausgabe nehmen wir die gewohnte Form der Clubseite wieder auf: Jeder Club wird insgesamt dreimal in unserer Adressenliste aufgeführt, im halbjährlichen Rhythmus findet Ihr dann die Gesamtübersicht aller Clubs nach Postleitzahlen sortiert. Alle Clubs werden außerdem von uns im Laufe der Zeit angeschrieben, damit wir sie etwas ausführlicher vorstellen können.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

- 1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
- 2. Mit welchem Computertyp und Videospielsystem beschäftigt er sich?
- 3. Wie hoch ist der Mitaliedsbeitrag?
- 4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?







Richtet Eure Zuschriften an:

Markt & Technik AG Redaktion POWER PLAY Kennwort: Clubs Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar

#### The Guys of Kreatly

Computertyp: C 64 Anschrift: Hannes Moser A 6200 Jenbach Tel 0043/ 5244/ 28186

Computertyp: Alle Amigas Anschrift: Tif und Fit

Schönegg CH 3910 Saas Grund Tel 028/57 16 50

Commodore-Computer-Club Anhaltz Computertyp: C 64

Anschrift: Commodore-Computer- Club Anhalt Herrn Lubchow VEM Elektromotorenwerk Dessau GmbH

DDR-4500 Dessau

128er-Club Uwe Schwesig Computertyp: C-128 C 64

Anschrift: Uwe Schwesig D-2406 Stockelsdorf 0451/493306

Mega Drive Fan Club NRW

Computersystem: Mega Drive Anachrift: Mega Drive Fan Club NRW Wiesenstr 27

Lords of Imagination

Computertypen: fast alle Systeme Anschrift: Lords of Imagination Intern Rollenspielclub

THE PREDATORS GROUP Inc.

Computersystem: C 64 Anschrift: Marty Reiser 6831 Plantistarti 06202/15203

DAN SERVICE Computertyp: C- A500 A1000 A2000 und

Anschrift: Club 68000 Inh St Scholl 6908 Wastoch 06222/52658

Phoenix Computer Club

Computertyp: Amiga Burgweg 3 7186 Billingsbach

Infinity Computerclub Computertyp: Amiga, MS-DOS, C 84. Anschrift: Infinity Computerclub Thomas Stepphuhn Sechslindensteige 9

PDC Public Domain Club Munchen

Computertyp: Atari ST Anachrith: PDC Public Domain Club Luderstzstr 82

Sottfun

Computertyp: PC, Amiga, Atari ST Anschrift: Mike Lutjer Artlenburger Landstr 24

Atari STE Club Germany Computertyp: Atari 1040 STE Anachrift: Atari STE Club Germany

2250 Husum

#### Advanced Atari Club

Computertyp: Atari ST Anschnft: Advanced Alari Club Eitzumer Weg 18n 3212 Gronal

Computertyp: C 64 MS-DOS

Anschrift: Blackboys PLK 024281D 3253 Hess Oldendorf

Computertyp: C 64 Anschrift: Matthias Holtkampe u Martin Krug

4230 Wesel

Computertyp: Alari ST 1040, C 64 Anschrift: TS M Club Voshalsfeld 63 4223 Vonrdn

Computertyp: Amiga (alle außer 3000er) Anschrift: Alexander Carbin Birkengangstr 26

Computertyp: Amiga, C 64 Anschrift Pac-Club Dirk Remarts Unterelsal 19 5466 Neustad! Wied

Amiga Club Österreich

Computertyp: Amiga Anschrift: Amiga Club Osterreich A 1070 Wien

Mega-Club

Computertyp: Sega Mega Drive. Anschrift: Mega Club Martin Brandle Grunaustr 2

#### **NEUZUGÄNGE**

Computertyp: C 64 Leistungen: Tips & Tricks, Spieletips, Club

Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch Spieleprogrammierung Demos erstellen Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monati Anschrift: Tiger GmbH

Andre Hölck Horsterlandstr 10 Tel 04121/85 714

PC-Club Norddeutschland

Computertyp: PC Leistungen: alle 3 Monate Clubzeitung. Flohmarkt für Hard- u Software Schwerpunkte: Hilfestellung für Anlänger u

Mitgliedsbeitrag: ab 10 Mark inkl. PD-Disk

Anschrift; PC-Club Norddeutschland Кпіскиед 3

2400 Lubeck 14 Tel 0451/ 30 68 81

Computertyp: C 64 Leistungen: Immer aktuelle Spiele Mitgliedsbeitrag: nicht genannt PLK 024 285 D 3235 Hess-Oldendorf 1

#### Kulanzabhängig?

Wie sieht die rechtliche Situation aus, wenn man sich für teures Geld ein Originalspiel gekauft hat, dann aber feststellen muß, daß es auf dem eigenen Computer nicht läuft, weil es anscheinend mit einer der Hardware-Erweiterungen nicht zusammenarbeiten will? Der Händler wird sich sicherlich oft darauf berufen, daß das Spiel ja auf anderen Computern problemlos funktioniert, die diese Erweiterungen nicht haben.

Ich meine jedoch, daß in diesem Falle der Fehler beim Produkt selber, d.h. in der Programmlerung zu suchen ist. Hat man in einem solchen Fall Anspruch auf Umtausch, kann man sein Geld zurückverlangen oder ist man allein auf die Kulanz des Händlers angewiesen?

Sollte letzteres zutreffen, fände Ich es unbedingt notwendig, von den Software-Herstellern einen deutlich sichtbaren Hinweis auf der Verpackung zu fordern, der auf solche "Inkompatibilitä-

ten" hinweist. Damit könnten teure und ärgerliche Fehlkäufe vermieden werden.

Painer Soring, Rheine
Da hast Du ein dickes Problem angesprochen. Normalerweise wirst Du hierbei auf
die Kulanz des Händlers angewiesen sein. Einen Aufdruck
auf der Packung anzubringen,
dürfte schwierig sein, da zu
viele unterschiedliche Hard-

ware-Erweiterungen für die einzelnen Computer auf dem Markt sind. Außerdem gibt's ja den Aufdruck z.B. läuft mit Amiga 1000, Atari STE usw. Wer irgendwelche exotischen Erweiterungen hat, sollte nicht unbedingt darauf pochen, daß alle Programme damit arbeiten.

#### **Color-Konfusion**

Ab der Ausgabe 3/90 wird der gute alte Schwarz-auf-Weiß-Druck teilweise von einem verwirrenden Schwarzauf-Bunt-Druck ersetzt. Gerade hatte die Power Play ein Höchstmaß an Übersichtlichkeit zu bieten, da kamen diese ekligen, verwirrenden Farben.

Außerdem habe ich noch eine Frage: Wann wird die PC-Engine voraussichtlich offiziell in Deutschland zu haben sein?

Max Kleinert Kuhren

Offiziell ist bis jetzt noch kein Erscheinungsdatum bekannt.

#### Technikproblem

Vorweg möchte ich Euch erstmal ein großes Lob für das POWER-Thema in der 11/90 aussprechen; es war wirklich mal Zeit, die MS-DOS-Computer unter die Lupe zu nehmen. Allerdings habe ich als Besitzer eines solchen Gerätes auch noch eine

spezielle Frage: Ich möchte mir demnächst eine Sound-karte zulegen. Kann man die Adlib-Soundkarte direkt an eine kleine Stereobox anschließen oder geht das nur mit dem Sound-Blaster? Außerdem möchte ich gern wissen, ob es sich überhaupt noch lohnt, die Adlib-Karte zu kaufen oder ob Ich mir gleich den Sound-Blaster zulegen sollte?

Michael Dubber, Hamburg

Der Anschluß der Soundblasterkarte an kleine Stereoboxen ist normalerweise kein Problem, da diese einen eingebauten 4-Watt-Verstärker hat. Das einzige, was hier vonnöten ist, ist ein Extrakabel, das aber im Audiofachhandel erhältlich ist. Bei der AdLib-Karte sollte ein normaler Audioverstärker zwischen die Karte und die Boxen geschaltet werden. Unterschied Soundblaster/AdLib siehe POWER PLAY 11/90. mh

# Faerghail meldet sich

Wir würden uns freuen, wenn wir uns einmal öffentlich zu unserem Projekt äuBern könnten. — Ich nehme 
an, daß der bei Euch erschienene Testbericht zu "Legend 
of Faerghail" einen nicht unbedeutendenden Anteil am 
großen Erfolg des Spieles 
hat. Wir haben uns über die 
Bewertung im Vergleich zu 
der von "Dragonflight" gewundert. Mathias, der Grafi-

ker, auch für seine aufbrausende Art bekannt, war kurz davor, Feuer zu speien, als er der 66 Prozentpunkte gewahr wurde, die "Legend of Faerghail" von Euch erhalten hat. Jetzt, da ich gerade die zwei Spalten Text zur Erklärung der Wertung in der Oktoberausgabe lese, halte ich es für angebracht, meine Sicht von Grafik und Spielumfang zur Diskussion zu stellen. Wir hatten große Telle des Spieldesigns zur selben Zeit entwickelt wie das Programm selbst. Beide Arbeiten liefen parallel und nicht immer nach unseren Vorstellungen ab. ReLINE Software und Softgold lieferten immer neue Zusatzideen, warfen uns dabei aber unbeabsichtigt auch "Knüppel zwischen die Beine". So fällt z.B. die "Kampfanimation" komplett aus dem Rahmen; sie war nicht unsere Idee und mußte sehr spät auf Wunsch unseres Producers integriert werden. Viele Anderungen im Programm wurden während des Erstellens des Storyboards vorgenommen. Das übliche Schema "Rohprogrammierung eines spielfähigen Programms mit anschließender Bearbeitung der spielerischen Schwächen" gab es bei uns nicht. Wir hatten eine sehr klare Vorstellung von der Bedieneroberfläche des Spieles. Die Anordnung der Grafik-Bedienungselemente war ursprünglich nach Funktionsgruppen getrennt. Ge-



nauer: Es gab Bereiche, in denen Text erschien und eingegeben werden konnte, und Bereiche, in denen Grafik angezeigt und in denen man mit der Maus operieren konnte. Unversehens gerieten wir dabei ins Kielwasser von "Bard's Tale", was uns von vielen Seiten angekreidet wurde. Es hat seine Zeit gekostet, ein System zu finden. an dem sich der Spieler in Jeder Situation orientieren kann. Die jetzige Gestaltung ist eine Verfremdung des Ursprungskonzeptes. Ich kann über sie nicht ganz glücklich sein, aber sie war der kleinste gemeinsame Nenner, auf den wir uns mit dem Producer einigen konnten. Auf jeden Fall glaube ich, daß wir im Mittelfeld zwischen den beiden Extremen der schlechten Benutzerführung von "Star Command" und der sehr guten Benutzerführung von "Dungeon Master" liegen. Um eine Bewertung des grafischen Aufwands im Spiel hat sich bisher noch niemand bemüht. Ihr gebt an, daß das Spiel im Vergleich zu anderen Amiga-Spielen den Rechner nicht bis zur Grenze des oberen Standards ausnutzt. Ich will und kann nicht das Gegenteil behaupten, möchte aber einiges dazu erklären: Der Speicherplatz und die Nachladezeiten sind das größte Problem. Mit dem neuen Grafikpacker, den wir letzt verwenden, hätten wir mühelos noch mehr und noch detailreichere Grafik auf die Disketten "quetschen" können. Das Spiel habe ich so programmiert, daß so wenige Diskettenwechsel wie möglich zum Spielen notwendig sind. Zum Durchspielen eines einzigen Dungeons, Laden der Menüs und der Grafiken mussen keine Disketten gewechselt werden. Dies hätte bei einer platzoptimierten Aufteilung der Grafiken nicht der Fall sein können (siehe die Atari-Version des Spieles). Das Grundkonzept zielt nicht auf eine Installation des Spieles auf Festplatte ab. Die Zielgruppe verfügt nicht unbedingt über die entsprechende Hardware (Ausnahme: die PC-Version, die mit größeren Platzproblemen als die Amiga/ST Version zu kämpfen hat und nur von Festplatte aus gespielt werden kann). Wir mußten von der minimalen Ausstattung

eines Rechners ausgehen. Das Spiel enthält in der Amiga-Version auf einem 512-KByte-Rechner keine besonderen Grafik- und Soundeffekte. In der Tat ist die "kleine" Version unser Stiefkind geworden.

Olaf Barthel, Hannover

Natürlich sind wir uns bewußt, welchem Druck die Programmierer, gerade auch von seiten der Produzenten, ausgesetzt sind. Viele gute Ideen müssen dann zwangsläufig unter den Tisch fallen. Jetzt zu Deiner Kritik an der Grafikwertung. Im Vertrauen, ich war selber nicht so glücklich mit den 66 Prozent, weil dadurch der Eindruck entstehen könnte, daß "Legend of Faerghail" nur knapp über dem Durchschnitt liegt. Wir müssen jedoch in der Grafikwertung alles berücksichtigen, was auf dem Bildschirm geboten wird. Gerade animierte Kampfbildschirm, Du hast es bereits erwähnt, ist nicht nur vollkommen überflüssig, sondern stört auch den guten Gesamteindruck. Das war auch der Hauptgrund, warum die Grafikwertung etwas nach unten gerutscht ist. Ihr habt trotzdem allen Grund, auf Euer Produkt stolz zu sein.

#### Einwand

Ich möchte eine Bemerkung zu Euren Spielbe-schreibungen anbringen. Gelegentlich fiel mir auf, daß Ihr bei der Beurteilung von sog. Ballerspielen oder anderen Spielen, die doch recht realistische Simulationen von Kriegsereignissen darstellen (z.B. Silent Service). einen meiner Meinung nach recht wesentlichen Punkt vergeßt. Ihr wißt doch sicherlich, daß Ihr durch Eure Tests einen nicht geringen Einfluß auf das Kaufverhalten Eurer Leser habt - den größten Teil dürften dabei die Jugendlichen stellen. Wenn Michael Hengst in seiner Kurzfassung dann Begriffe wie ...und das herrliche Wumm der Bordkanone" und "Auftauchen, Bordkanone klar -Feuer frei.." verwendet, so steht diese zumindest im Wort positive Einstellung zu kriegerischen Simulationen im Gegensatz zu Eurer Verantwortung, als Kritiker auch Begriffe wie Ethik und Moral nicht unberücksichtigt zu lassen. Ich bin der Meinung.

daß neben Grafik und Sound gerade auch der Inhalt eines Spieles stärker berücksichtigt werden sollte.

Klaus Fahland, Munster-Roxel

Man mag mir durch die obengenannte Wortwahl vielleicht eine positive Einstellung zu kriegerischen Simulationen unterstellen - das will ich gar nicht abstreiten. Für mich persönlich ist es moralisch vertretbarer, auf dem Computermonitor ein paar Pixel zu versenken (denn damit tue ich keinem weh), als in Wirklichkeit ein Schiff mit 2000 Mann Besatzung abzuschießen. Ich bin der Meinung, wenn alle Generäle dieser Welt ihre militärischen Gelüste nur am Computer austoben würden, hätten wir ein paar Kriege weniger auf unserem Planeten. Zudem kommt hinzu, daß ich bei Silent Service II keine kriegsverherrlichende Aspekte gefunden habe. Wenn allerdings die Propagandakeule so furchtbar zuschlägt, wie z.B. in Spektrum Holobyte's "Tank", ist dies auch in meinem Meinungskasten nachzulesen.

#### Kontroverse

In der Rubrik Leserbriefe findet ja ein totaler Meinungskrieg statt. Ich bin selber Adventure-Fan, spiele aber auch gerne mal Actionoder Geschicklichkeitsspiele. Durch die Power Play wird man erstklassig über Spieletips und -Tests informlert. Die Tatsache, daß nicht ieder den gleichen Geschmack hat. sollte nicht dazu verleiten, die eine oder andere kritisierte Rubrik einfach wegfallen zu lassen. Ich finde, daß Eure Zeitschrift den richtigen Pep hat und ihn auch behalten

Frank Wendel Monheim

# **Physiognomien**

In der letzten Ausgabe der POWER PLAY bin ich beim Anblick des nun vollbärtigen Testers beinahe vom Stuhl gefallen. Also Michael, Spieletestbilder nur noch mit Vollbart; sieht echt gut aus! Auch Volker Weltzens fliegenfangendes Fahrradfahrergrinsen (und seine Tests) gefallen mir gut, da habt Ihr sicher keinen Fehlgriff getan.

Florian Hasse, Lohhof-Sud

# NEUERÖFFNUNG

# **Zillesoft**

| Titel  | AM   | ST   | PC  |
|--|--|--|---|
| Acetrez<br>Agne Weres<br>Subc Topo   | 68,99  | e6,90  | 68 90   |
| Algere Words   | 53,90  | 51.00  | 53 90   |
| 2014/07  | 53,90<br>35,90<br>33,90                            | 53,90<br>35,90                                     | 38,90   |
| ên o loe   | 33 90  | 34.60  | 33 90   |
| Soro s fem to<br>Royd's Tain III   | 63,90  | 1  | 03 90<br>00 8A  |
| Subs. Page to a unit of the subs. Su | 78,90  | 78 90<br>43 90<br>58 90<br>68 90<br>51 90<br>73 90 | 33 90<br>68,90<br>28,90                                     |
| Big Bong   | 43.90  | 43,90  |   |
| Bally the Dai  | 48 90  | 48.98  | 68,90<br>68,90  |
| Catiol   | 68,90  | 53,90  | -   |
| Codever  | 68,90<br>68,90<br>69,90                            | 73,90  |   |
| Cortispe<br>Costle Rester  | 63,90  | 53,90  | 78.90   |
| Compose of Kryne<br>Crime Time   | 40.00  | 60.90  | 68.90   |
|  | 68,90<br>68,90                                     | 68.90  | 78 90<br>68 90<br>68 90<br>68 90<br>68 90<br>68 90<br>61 90 |
| Des Goot<br>Dick Tracy<br>Quinewars  | *  | *  | 98,90   |
| Discussers.  | 58,90<br>74,90                                     | 66,79<br>58 90                                     | 68,90<br>68,90  |
| Elviro   | 74,90  | 73,90  | 109,90  |
| Epic Epys Sporting Gold Exister Epys Sporting Gold Exister Fig. 10 Fisher Mrs. Delt 10 Fi 29 Repolator Fig. 1st individue Combot | 58,90<br>74,90<br>73,90<br>66,90<br>58,90<br>56,90 | 58 70<br>53 70<br>73 70<br>68 70<br>65 70<br>53 70 |   |
| Exluse   | 58,90  | 65 90  | 68.90<br>73.90  |
| F 16 Folcon Miss. Disk III   | 58,90  | 53,90  | 23.00   |
| Fluit of the Indrular  | 80,70  | 88,70  | 73.90<br>89,90  |
| Fortbolf Com   | 53.99  | 59 90  |   |
| Co   | 68.00  | 78.90<br>66.90                                     | 98,90<br>78,90  |
| Greet Coorts 2<br>Hard Orive II<br>Hall Street Bluss   | 58,90  |  |   |
| Great Courts 2   | 68,90<br>48,90                                     | 68,90  | 68 90   |
| Hill Street Blues  | 68 90  | 48.00  | 68 90   |
|  | 35,90  | 35,90<br>68,90                                     | 78,90<br>68,90<br>29,95<br>68,90<br>78,90                   |
| Imperiors<br>let Soccer Chellenge  | 68,70<br>68,98                                     | 68,90  | 68,9U<br>78 90  |
| strend<br>Islands  | 68,90<br>64,93                                     | 38/93  |   |
|  | 68,90<br>68,90                                     |  | 78,90   |
| Underweier Agent Lings Bounty Lies Legend of the Lest Letters  | 60,99  | 68,90  |   |
| Lings Bounty   | 48.00  | 48.90  | 73,90<br>63,90  |
| Leaned of the Last   | 68.90<br>68.90                                     | 68,90  | 83,70   |
| Lettra   | 68,90  | 66(90  |   |
| UST Arteck Chapper   | CB 60.   | CR 60  | 90,00<br>68,90<br>68,90<br>78,90                            |
| Loose<br>forth of Doom<br>Lost Patrol<br>Love Expet Torks Chall.   | 63,90  | 53,90<br>53,90<br>68,90<br>68,90                   | 68.90   |
| Lost Patrol  | 63,90  | 53,90  | 78,90   |
| Mough Island   | 42 90  | 68,90<br>68,90                                     |   |
| Metor Mesters  | 68.90  | 68,90  | 68,90   |
| Mought Stand<br>Matte Mesters<br>Might & Moure II<br>Moon Elester<br>Move Compilation<br>Movier in Spean<br>Mystical   | 23,90<br>53.90                                     | 58.90  | 73.90<br>58.90  |
| Move Completee   | 78.90  | 78,90  | 20,70   |
| Murder in Spece  | 48 90  |  | 68,90<br>68,90<br>68,90                                     |
|  | 68'95  | 48 90  | 68 90   |
| Highthread I   | 68.90  | 48,90<br>48,90<br>45,90<br>58,90                   | 73 90   |
| Paris.   | 68,90  | 68,90  |   |
| PGA Year Golf<br>Figuresian 3,5"<br>Protes   | *****  |  | 48,90<br>43,90<br>48,90                                     |
| Penter   | 63,90  | \$3,90   | 48 90   |
| Plotting   | 63.90<br>68.90                                     | 68,90  |   |
| Pool of Regionce   | 68,90  |  | 68,90<br>68,90  |
| Porting Photing Photing Photing Prof. Cell Portinis RA Railroad Europe   | 68.90<br>68.90<br>68.50                            | 58 97  |   |
| 2)   | 50,90  | 58,90  | 68,90<br>68,90  |
| RA Red Storm Rrung Red Storm Rrung Rack Dongerous 2 Raders of Redson Robe Con II   | 60.90<br>60.90                                     | 48.90<br>48.90<br>73.90<br>48.90                   |   |
| Rick Dongerous 2   | 60.90  | 68,90  | 68,90<br>88,90  |
| Riders of Bahara<br>Robo Con II  | 68 90  | /3,90  | 88,90   |
| Rogue Trooper  |  | 300  |   |
| Robo Cap II<br>Rogue Trooper<br>Sorukon<br>Second World  | 63,90<br>58,90                                     | 50.96  | 40.00   |
|  |  |  | 66,90<br>88,90<br>78,90<br>43,90                            |
| Sett City  | 78,90<br>43,90                                     | 78,96  | 78 90   |
| Som Cary Horr Journal  |  |  | 108 90  |
| Sem City<br>Sem City Terr Jefften<br>Sem Earth<br>Stand and Dallver T.B.C.   | 80,90  | 68,90  | 106 90<br>78 90<br>78 90<br>68 90<br>78,90                  |
| Less Pers  | 68.96  | 68 90  | 68.90   |
| Total Recall<br>Transworld   | 68,90<br>68,90<br>63,90                            | 68 90<br>68 90<br>58 90                            | 78,90   |
| Turnen   | 63.90  |  | 78,10   |
| Turnican<br>V<br>Ultima VI   | 73.90  | 73,90  | 73.90   |
| Office VI  | 55 9   | 100  | 73,90<br>89 90<br>68 90                                     |
| t of a highlance   | 65 %   | 68 %   |   |
| Ar   | 78 0   |  | 68 90   |
| A  |  |  | 98,90   |
| Army of Dooth<br>World Champ Soxing<br>Lyan Paket mit California   | 68.90<br>58.90                                     | 68,90<br>50,90                                     | 58 90   |
| Word Charry Soxing<br>Lyax Paket mit California  | Gomes  | 20,70  | 359,00  |
| Fanns Dint amont has Bracks  | onune north  | auria Lubu   | dus Cia   |

Europe That women has Druckbergung noch neckt befurber. So hämnen sich die novestes Titel jedoch reserveren lessen.

Commission besterior (Bitte Computer engoless)
Vertises + Old 5 — Rechaeless + Old 0,—
Assignd our Yorkesse + Old 10,—

KEIN LADENVERKAUF, NUR VERSAND!

SCHREIBEN SIE UNS

Zillesoft N.Zielinski Alpener Str. 67 a - 4134 Rheinberg oder rulen Sie uns an

02843-80187 (Anreferentwerter) Holfine Di+Do 19-21 00 - Sa 10 15 00 FAX 02841 22778

# Game Boy schlägt zurück

Gerade lese ich nichts Schlimmes ahnend die Leserbriefe in der neuen POWER PLAY (Ausgabe 11/90) durch, als ich plötzlich auf den Brief "Piep-Piep-Gerät" von A. Görgen treffe. Wie kann sich dieser Mensch nur derart über den Game Boy hermachen? Weiß er denn überhaupt. wovon er schreibt? Mal abgesehen davon, daß es ihm offenbar noch nicht aufgefallen ist, daß das Lynx Unmengen von Batterien verbraucht, meckert er in seinem Brief an Dingen herum, die beim Lynx auch nicht viel anders sind. Zum Beispiel beschwert er sich über den Minibildschirm (der beim Lynx nicht größer ist), über das Minimaljoypad (das beim Lynx dasselbe Format hat) und die nicht vorhandene Spielfeldbeleuchtung - die aber dazugekauft werden kann. Es gibt nämlich einen Zusatz namens Game-Light, der das Bild nicht nur voll beleuchtet, sondern es zusätzlich auch noch vergrößert. Gameboy und Game-Light sind zusammen immer noch billiger als das Lynx. Und was will er eigentlich mit einem Joystickanschluß (besitz) das Lynx etwa einen?). Außerdem möchte ich ihn sehen, wenn er sein Lynx in seiner Hosentasche trägt, bevor er sie nicht in eine Einkaufstasche umgearbeitet hat! Nun noch eine Frage: Werdet Ihr das Game-Light testen?

O Lemp. Staulenberg

Ja, wir werden das Game-Light in einer der nächsten Ausgaben ausführlich unter die Lupe nehmen. mg

Es ist wirklich faszinierend, zu verfolgen, wie immer gleich das Kindergeplänkel losgeht, wenn zwei Geräte in Konkurrenz stehen. Irgend jemand fühlt sich immer auf den Fuß getreten, wenn über seine "Nonplusultra-Maschine" weniger Lobeshymnen verbreitet werden als über den "elenden Konkurrenzausschus". Im Augenblick braut sich ein Zwist zwischen Lynxund Game Boy-Besitzern zusammen, wie scheint. Normalerweise sollte man la über einer solchen Rangelei stehen, aber die "Niedermache" von Andreas Görger (Heft 11/90) hat der Game Boy nicht verdient. Sicherlich hat das Lynx technisch die Nase vorn, aber weder Game Boy noch Lynx können eine richtige Spiel-konsole ersetzen, sondern sind als Zeitvertreib für unterwegs gedacht.

Will ich also das absolut komplexe Spiel mit Tausenden von Farben und Super-Stereosound, muß ich sowieso zu Hause meinen Amiga mit Disketten füttern - aber für die Kurzwell unterwegs lst doch wohl der Spaß am Spiel entscheidend. Für den Game Boy gibt es nun mal mehr als ein Dutzend wirklich hervorragende Module, während hierbei das Lynx eher mit dem Ofenrohr ins Gebirge schaut. Der Game Boy bringt auch ganz anständige Grafiken, wie z.B. das Modul "Double Dragon" beweist - und obwohl der Bildschirm Kleinstformat hat, habe ich noch keine Probleme mit der Spielbarkeit gehabt. Spielt man nicht gerade ein schnelles Ballerspiel, bei dem es gilt, in acht Richtungen zu fliegen, kommt sicherlich ein jeder mit der Steuerung klar, die sich ja bereits Nintendo-Videospielsystem bewährt hat. Der "mickerige Piep-sound" des Game Boy hört sich gleich viel besser an, wenn man die mitgelieferten Ohrhörer benutzt (dann ist nämlich auch Stereo angesagt). Vor allem kann ich den Game Boy elegant in jeder Jackentasche verstauen. während das Lynx so handlich wie der kleine Brockhaus ist. Der Batterieverbrauch des Game Boy nimmt sich auch wesentlich sparsamer aus, was bei längeren Spielsessions sehr zu begrü-Ben ist. Last but not least finde ich den deutlich niedrigeren Preis bei Gerät und Modulen des Game Boy vorteilhaft, denn wenn man nebenbei noch einen Computer mit Software zu versorgen hat, ist es gut, wenn die Module fürs Handheld den Geldbeutel nicht zu sehr belasten. In der nächsten Zeit sind sowieso noch einige neue Handhelds auf dem deutschen Markt zu erwarten, dann wird sich zeigen, wer das Rennen macht.

# Nicht leicht zu haben

Als ich in der Ausgabe 10/90 den Joystick Competition Pro Star entdeckte, war ich sofort fasziniert. Die große Enttäuschung folgte aber sofort darauf: Ich konnte diesen Joystick nirgendwo kaufen, so sehr ich mich auch bemühte. Dann sah ich aber in der nächsten Ausgabe, daß Ihr diesen Joystick als Prämie für eine Abonnenten-

werbung anbietet. Daher wende ich mich nun vertrauensvoll an Euch: Seld doch bitte so nett und sagt mir, woher Ihr diesen Joystick bekommt.

Peter Rauschert Remscheid

Wir haben uns erkundigt: Die Kaufhauskeiten Karstadt und Horten haben beide den Competition Pro Star in ihrem Warenangebot aufgenommen, dort solltest Du also fündig werden.

#### Verwechslungskünstler

Wenn ich alles aufzählen müßte, wieviel Ihr dieses Jahr verdreht, verwechselt und vertauscht habt, dann wären meine tausend Blatt Umweltdruckerpapier voll beschrieben. Aber: Ich muß sagen, Eure Wertungen sind perfekt. Die Stimmung scheint fast immer gut zu sein. Eure Berichte über die

Messen sind ja gut und schön, aber fast etwas zu umfangreich. Ich meine, die meisten Leser wünschen sich ein paar mehr Tests. Positiv ist auch, daß Ihr jetzt über 160 Seiten Umfang habt. Ist ja super, daß Ihr nun endlich wieder den Schwierigkeitsgrad drinhabt. Eure Zeitschrift ist, trotz allem, mit Abstand die beste.

Andre Hoeppner Kiel

# FÜR ADLIB und SOUNDBLASTER!!

Ausgewählte PD-Software: Schlagerhits. Songs. Sounds. Programme, Utilities usw ab DM 4,70 Disk Katalog-Nr. P9 gegen DM 1.- Rückporto von

Firma G. Lehnert, PC-Sound-Hits, Bezoldstraße 8, 8000 Munchen 90 - Nur Versand -

Ich glaube, das Lynx wird es nicht sein.

Michael Weidenschlager, Bad Endorf

Als ich in der POWER PLAY 11/90 den Brief über die Nachteile des Game Boy las, und daß er nur etwas für Kinder sei, hab ich mich ziemlich aufgeregt. Ich bin kein Lynx-Hasser, aber trotzdem kann Andreas nicht einfach solche Behauptungen aufstellen. Jedes Gerät hat seine Vor- und Nachteile. Für mich war ausschlaggebend, wie lange ich mit dem tragbaren Gerät wirklich unabhängig ohne Stromkabel spielen kann - und da hat nun eindeutig der Game Boy die Nase vorn. Bis zu zehn Stunden Stunden Spielzeit mit vier AA-Batterien ist eine lange Zeit. Selbst mit Akkus erreicht man mindestens acht Stunden Spielzeit. Hier zeigt sich eben, daß Schwarzweißbildschirm auch seine Vorteile. hat: Beim Lynx schraubt sich der Stromverbrauch durch Farb-LCD leider stark in die Höhe. Die Spieldauer ist damit sehr begrenzt; maximal eine halbe Stunde mit sechs normalen Batterien ist einfach zu kurz! Und nur mit dem Lynx zu Hause am Kabel

zu spielen, ist einfach zu langweitig. Da kann ich mir gleich ein richtiges Videospielgerät mit großem Bildschirm zulegen.

Michael Rupprecht, Herrieden

Ich habe grundsätzlich nichts gegen den Atari-Lynx, es handelt sich hierbei eindeutig um ein leistungsfähiges Produkt.

Der ganze Brief von Andreas Görgen erinnert mich jedoch an den mittlerweile (Gott sei Dank) beigelegten Streit zwischen Atari-ST- und Amiga-Besitzern.

Jan Gretza Herne

Dem Leserbrief von Andreas Görgen kann ich voll zustimmen! Auch wenn ich als Besitzer eines MS-DOS-Rechners mit diesem Problem eigentlich weniger zu tun habe, habe ich immer wieder beim Lesen von Vergleichen zwischen Game Boy und Lynx festgestellt, daß das Lynx dem Game Boy welt überlegen ist.

Zum einen ist wohl für den Kauf nicht nur entscheidend, ob genügend Software zur Verfügung steht und ob der Preis niedrig ist, sondern doch auch, ob das Spielen nach einem Monat immer noch Spaß macht. Sobald die Software-Häuser die tech-

nischen und die Preis-Leistungs-Vorteile des Lynx erkannt haben, wird die Auswahl an Software für dieses Gerät die Fülle der Game Boy-Module sicher noch übertreffen. Wer würde denn heute noch einen C-64 mit Monitor, Floppy usw. kaufen, nur weil es zur Zeit noch die meisten Spiele für Ihn gibt? Die Entscheidung würde doch sicher zugunsten eines zukunftsorientierteren Computers, wie etwa des Amiga 500, aus-

Ich möchte hiermit den Brief von Andreas Görgen kritisieren. Da ich selbst einen Game Boy besitze, könnte der Brief parteiisch werden. Ich werde mich aber bemühen, das zu vermeiden. Ich habe mir das Lynx letzte Woche mal genauer angesehen und war angenehm überrascht - dieses Gerät war wirklich nicht schlecht. Was mich aber störte, war die Größe, der übermäßige Batterleverbrauch und die geringe Anzahl verfügbarer Spiele. Zwar ist 'California Games' sehr gut, aber sonst sind die Module nur Mittelmaß. Das soll nicht heißen, daß es zum Game Boy nur Super-Spiele gibt, aber alles in allem sind sie doch qualitativ besser. Aber nun zum Brief:

1) Ich weiß gar nicht, was Andreas an dem Bildschirm des Game Boy auszusetzen hat. O.K., bei fünf oder sechs Spielen könnte man sich die Augen wirklich überanstrengen, aber z.B. bei Super Mario Land ist das nun wirklich kein Problem. Wer aber trotzdem nichts sieht, sollte mal die Augen aufmachen, meistens hiltt das.

 Auch mit der Kritik am Joypad bin ich nicht einverstanden. So winzig ist es ja nun auch wieder nicht, man sollte es nicht übertreiben.

3) Nunzur Handlichkeit: Wie Heini (Gruß!) schon richtig gesagt hat, ist das Lynx auch nicht unbedingt handlich. Vielleicht könnte Andreas mir mai erklären, wie man das Ding in die Hosentasche bekommt — falls das überhaupt möglich ist (Stopf, Reiß..).

Fazit: Wer sich nicht entscheiden kann, ob er den Game Boy oder das Lynx kaufen soll, sollte es mal mit dem Motto "Wenn zwei sich streiten..."versuchen, und sich mal das Turbo Express von NEC anschauen. Ich jedenfalls bleibe beim Game Boy!

Roger Keidel, Mannheim



Versand und Laden
Versand Inland per Nachnahme oder Vorkasse
szgl. DM 6.- Versandkosten. Versand Ausland
Vorkasse zzgl. DM 12.- Versandkosten.
Kostenlose Liste gegen frankferten Rückumschlag.

# **MAGIC GAMES**

Belgradstraße 31, 8000 München 40 Telefon 089/302959, Telefax 089/301959

- Amiga
- Sonderangebote
- Atari
- Neuheiten
- Atari Lynx
- Secondsoftware
- IBM/PC
- Mega Drive
- Game Boy
- C 64
- Testmöglichkeiten auf 7 Systemen

#### Mehr Technisches

Ihr solltet mehr Infos über die technischen Daten eines Spiels geben, Ich vermisse bei Euch Angaben über Scrolling, wie viele Disks das Ganze hat, ob es schnell lädt und gut gepackt ist, wer es programmiert hat. Und bei Amiga-Spielen möchte ich wissen, ob es sich wieder einmal um eine 1:1-ST-Umsetzung handelt oder ob der Amiga zufälligerweise mal ausgenutzt wird (z.B. bei "Battle Squadron"). Ich glaube, daß es sinnlos ist, überhaupt noch ST-Programme zu testen. In England ist der Amiga jetzt schon Nr. 1. Was das heißt, ist wohl klar: Der ST kann sich zum 800 XL ins Grab legen und vermodern. Wenn es diesen Computer nicht gegeben hätte. wären die Spiele auf dem Amiga heute schon ausgereifter.

Sascha Ostermann, Enzersdorf

#### Platzschinder

Nicht selten wird meines Erachtens bei den Spielbeschreibungen zu wenig Information über das Spiel selbst geliefert, vor allem in den Halbseitentests. Der Platz. der dem Spiel eigentlich zustehen würde, ist nicht das eigentliche Problem. Vielmehr verschlingt der Zeichensatz viel zuviel Platz. Nehmt doch einfach den Schriftsatz, den Ihr auch für die Kurztests verwendet oder zumindest den, der in dem Kästchen mit der persönlichen Meinung des Testers benutzt wird. Meiner Meinung nach sind beide gut lesbar und man kann dann in einer Zeile bis zu zehn (!) Buchstaben mehr unterbringen. Das hätte zur Folge, daß für die Beschreibung des Spiels mehr Platz zur Verfügung stände, der Leser könnte sich also ein besseres Bild machen. Ein Nachteil wäre allerdings, daß Ihr Redakteure dann mehr Arbeit hättet. Aber daran würde es doch wohl nicht scheitern, oder?

Jorg Hubschmann, Roding

Vielen Dank für Deine Anregung, an der Arbeit soll's nun wirklich nicht scheitern. Wir sind prompt ins Layout gerauscht und haben uns so eine "Musterseite" basteln lassen. Leider wirkt die komprimierte Schrift, die wir bei den Kurztests verwenden, bei längeren Artikeln sehr wirr und fuzzlig und wir wollen POWER PLAY nicht unbedingt eine Lupe bei-

#### Unverzichtbar

Ich möchte hiermit zu einem Leserbrief aus der PO-WER PLAY 10/90 Stellung nehmen. In diesem Brief meinte Stefan Schwedzik. daß man Komplettlösungen nicht mehr veröffentlichen sollte. Ich glaube, man kann mit kurzen Cheats nicht wesentliche Hilfen zur Lösung

eines Adventures geben. Als | kommen muß. Er kann feider Beispiel nehme ich die etwas ältere Lösung zum Indiana Jones-Adventure. Dieses Spiel ist Nr. 1 in der Spiele-Hitliste, was zeigt, daß nicht nur öde Ballereien wie "Xenon II", die mit einem einzi-Cheat-Modus lösbar werden, Zuspruch erhalten. sondern auch anspruchsvollere Spiele (z.B. von Lucasfilm Games oder Sierra). Deshalb sind Komplettlösungen mit Karten, egal wie lang sie sind, unverzichtbar, um einem großen Teil der Computerspieler beim Lösen ihrer Lieblingsspiele zu helfen.

Michael Rottweiler

# ... und noch mehr Game Boy

Ich habe die Absicht, mir in den nächsten Wochen einen Game Boy zuzulegen, deshalb habe ich zwei Fragen, die wichtig für mich sind:

1) Kann man die Grafik eines Game Boys mit der des C 64 vergleichen?

2) Wie verhält sich die Soundqualität zu anderen Computern?

Und noch ein Tip: Bringt doch auch Leserhits für den Game Boy in die Chart Attack.

Matthias Blunck Eutin

zu 1) Die Grafik des Game Boys kann man nicht mit der eines C 64 vergleichen, da der Game Boy ohne Farben ausnur Schwarzweißgrafiken hervorzaubern.

zu 2) Der Game Boy bietet Vier-Kanal-Stereo-Sound. Die Soundqualität ist somit besser als beim Atari ST, dem Sega Master System und den MS-DOS-Computern ohne Soundkarte, aber schlechter als beim Amiga oder dem Sega Mega

#### Essentiell

Eure Einleitungsseite ist wieder super. Sehr lustig war der Gag mit dem Mega-Drive in der Tiefkühltruhe. Da sind wir schon bei meinem neuen Lieblingsthema. Nachdem der Amiga aus dem Kampf gegen den ST deutlich als Sieger hervorging, hat er jetzt aber keine Chance mehr gegen das Mega Drive zu bestehen. Also: Konsolen rein! Wie sieht es eigentlich mit Tastatur und Disklaufwerk für das Mega-Drive aus?

Alexander Schelhaas, Erkelenz

Eine Tastatur ist unseres Wissens nicht für das Mega Drive geplant. Als nächstes soll im Frühjahr in Japan ein CD-ROM, etwas später ein Disketten-Laufwerk (3,5 Zoll) erscheinen. Ob diese Zusatzgeräte offiziell in Deutschland auf den Markt kommen, steht leider noch nicht fest. Als Importe werden sie aber auf jeden Fall angeboten. ma

# SEIT JAHREN IHR GROBER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLENI

#### **NEU! NEU! NEU! SEGA GAME GEAR**

LCD-Handheld Konsole mit eingebautem Farbbildschirm, auch als Fernsehgerät nutzbar, diverse Spiele lieferbar

#### PC HANDY ENGINE

ähnlich "Game Gear", läuft mit allen Engine-Spielen

(bisher über 150 verschiedene!) Tips + Tricks Buch SEGA

mit Lösungshilfen zu 60 Spielen des Master Systems Außerdem sind wieder jede Menge neue Spiele für alle Systeme eingetroffen, rufen Sie uns an!

#### **SNK NEO GEO** Neue Spiele eingetroffen

#### Neues Ladengeschäft

Besuchen Sie uns, auch der weiteste Weg Johnt sich! Auf über 60 qm Ladenfläche finden Sie die neuesten Spiele, Geräte und Zubehör I

An den vier Adventsamstagen im Laden und Versand (bis 16.00 Uhr)

Fordern Sie unseren neuen, unverbindlichen und kosteniosen Gesamtkatalog an! TELEFON 0 53 22 ' 5 40 81 und 5 40 82



Weihnachtsangebote \*\* \* SEGA MEGA DRIVE

inkl. Top-Spiel "Thunderforce III"

#### nur 369.- DM **NINTENDO GAME BOY**

inkl. Top-Spiele "Tetris" und "Super Mario Land", Batterien, Stereo-Kopfhörer, Verbindungskabel

nur 199,- DM

"Lieferung solange Vorrat reicht



CWM Computerversand und -shop

Schmiedestr. 5 • 3388 Bad Harzburg • (0 53 22) 5 40 81 / 82 • Fax 5 08 78



# HIGHSCORES

Diese halbe Seite der "PO-WER PLAY" ist für Eure Topleistungen, die Ihr in Highscore-Schlachten auf Computer,- Video,- und Automatenspielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Superspieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bonbon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der Highscore-Jäger ab.

Ab der nächsten Ausgabe führen wir außerdem einen Spezial-Highscore ein. Ge-

sucht wird jeden Monat eine besonders fette Punktzahl für ein aktuelles Spiel. Für die nächste Ausgabe suchen wir den Top-Score für die Roboterschlacht "Paradroid 90" - also ran an Maus und Joystick.

Schickt Eure Highscores und Eure Schwarzweißfotos (keine Fotokopien!) an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG Redaktion Power Play Kennwort: Hall of Fame Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar bei München



Anja Nolte spielt Rainbow Island



Sebastian Martin steht auf Bolo

Wie gut seid thr in Eurem Lieblingsspiel? Hier findet Ihr die Bestleistungen anderer POWER-PLAY-Leser

**Battlehawks** 

Amiga: 2.107 von Jens Lindner, Regensburg

ST: 432.770 von Sebastian Martin, Berlin

California Games

Lynx: 7.420 (Surfen) von Marc Oesch, CH-Bern

Mega Drive: 19.776.723 von Dirk Martin, Kronberg

NES: 1.493.700 von Joachim Frevel, Zweibrücken

Nebulus

Amiga: 71.600 von Kai Ole Scholber, Pewsein

Nemesis

Game Boy: 228.900 von Ulf Schneider, Hamburg Putty's Saga

Amiga: 27.310 von Christian Pichler, A-Linz

Rainbow Island

Amiga: 3.690.520 von Anja Nolte, Stolberg

Rainbow Island

ST: 3.440.280 von Jan Thiele, Petershagen

Slime World

Lynx: 8.348.000 von Andre Linken, Maintal

Spherical

Amiga: 43.959 von Tim Daney, Rosenheim

Game Boy: 201.742 von Torsten Bläser, Köln

Game Boy: 187.036 von Olaf Johmann, Rüsselsheim

Game Boy: 305.115 von Olaf Dibjick, Mainz-Finthen



INH C WAGNER

Speicher-Erweiterung für AMIGA 500 auf 1 MB DM 99.-

OM 122.-

AMIGA-ZWEITLAUFWERK

DM 184.-13.5" extern abschaltbar Erweiterungsport

AMIGA / ST Cadaver 69 90 69 4. Falcon (Mission Disk II) 54 90 4. F-19 Steeth Fighter 74,90 74,90 Magic Fly Operation Steams Powermonger They finest hour 393.43 ... Fight of the intrude Silent Service II Stormouk Raircad Tycoon Stratego Operation Stearth 69 90 69 90 C-64 weiterhin im Programm

#### Taglich preiswerte Neuheiten! Into per Teleton!

Vorkasse • 4.- / Nachnahme • 6.50 DM Am Kiarensprung 11 5620 Victoria Mo-Fr 9-- 15 Uhr / 17-- 21 Uhr Sa 9-- 12 Uhr

Tel. 02051/85511 Fax 02051/85525

Anderungen und Irrtumer vorbehalte



Telefon 0251 53277 8tx 0251 53284. No Hame Disk BRAWGRAN Lautwerk 3.5 extern AMIGA -autwerk 3.5 extern ST insti-cactiverk 5.25 extern AMIGA 189 -SOFTWARE AM1 ST C54 PC

#### Andere Artikel auf Anfrage!!!

Wir versenden Herdware Software Bucher und Zubehör Preisfisste mit Angabe des Computertyps gegen Einsendung von 2 – DM in Briefmarken Preise treibleibend. Unfermöglichkeit vorbe-Leferanc per Nachhahme zzgi. Versand

Flashpoint Elektronik u. Spiele Vertriebs GmbH Hamburger Str 68 2360 Bad Segeberg Tel.: 04551/4097



Flashpoint Elektronik u. Spiele Vertriebs GmbH Im Giefenacker 4 5400 Koblenz Lay Tel.: 02606 / 331 u. 323

**NEWS · NEWS · NEWS · NEWS** 

# MEGA

| PARTY NAMED IN            | -     |
|---------------------------|-------|
| Rainbow Island            | a.A.  |
| Granada                   | 94,94 |
| Junction                  | 84,94 |
| Mickey Mouse              | 84,94 |
| Hellfire                  | 84,94 |
| Fatman                    | 99,94 |
| Axis                      | 94,94 |
| CONTRACTOR CONTRACTOR CO. |       |

# 医信信从

| Ultima IV        | 119,94 |
|------------------|--------|
| Palour Games     | 74,94  |
| Fire + Forget II | 79,94  |
| Arial Assault    | 79,94  |
| Alex Kidd IV     | 79,94  |
|                  |        |



| Aeroblaster    | a.A. |
|----------------|------|
| Afterburner II | a.A. |
| X-Darius (SG)  | a.A. |

| eroblaster    | a.A. |
|---------------|------|
| fterburner II | a.A. |
| D : (00)      |      |

# Nintendo

| Blades of Steel | 89,94  |
|-----------------|--------|
| Faxanadu        | 79,94  |
| Silent Service  | 104,94 |
| Knight Rider    | 89,94  |
| Pinbot          | 79,94  |
| Snake Rattle    | 89,94  |
| Skate or Die    | 104.94 |

# GameBoy

| Wizard+ Warrior: | s 44.94 |
|------------------|---------|
| Pinball '66      | 44,94   |
| Burai Fighter    | 44,94   |
| Light Boy        | 59,94   |
| Game Light       | 59.94   |

GameBoy - Hart-Box Aufbewahrungsbox für GameBoy und Spiele

nur 29,94

Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Sega ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Erserprass Ltd. PC-Engine und PC-Engine Super Grafix sind eingetragene Warenzeichen der Arma NEC Corporation.

# STARKILER Rent an Unhold GmbH Folge 6



# "ÜBERREDUNGSKUNST"

UNFREIWILLIG GELANGT STARKILLER AN BORD VON TRANTORS UND OR. BOBOS RAUMSCHIFF. WIRD DIE EHEMALIGE GEISSEL DER GALAXIS BEHILFLICH SEIN, DAS ORAKEL VON DONDOKODON ZU FINDEN?







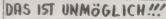




















COMICS

Is Comicstrips in Zeitungen herauskamen, wurden auch Tiere als Comic-Helden entdeckt. Meistens sind diese "Fabel-Comics" lustig, belanglos und heiter. Eine wohltuende Ausnahme macht da die Antwort auf Humphrey Bogart: Canardo. Canardo ist eine Ente, arbeitet als Privatdetektiv gegen harte Währung und lebt in einer Welt, in der sich die Tiere wie Menschen aufführen und die Menschen meist auf niedrige animalische Triebe reduziert sind. Ein Detektiv im Trenchcoat, die Hand immer griffbereit an der Whiskeyflasche und im Schnabel eine Zigarre.

Jetzt endlich sind die Abenteuer Canardos auch als Taschenbuch erhältlich. In dem
Carlsen-Pocket "Der aufrechte Hund" begleitet der gefiederte Macho-Detektiv einen
abgerissenen Straßenköter auf
eine Reise in ein kleines Dorf,
in dem mysteriöse Dinge vor
sich gehen. Ein skurriler Spaß
nicht nur für Freunde der
"schwarzen Serie".

preisgekrönt ehrfach preugs und bereits als Kultcomic ehrfach gehandelt sind die Werke des spanischen Künstlers Miguelanxo Prado. Im Ehapa-Verlag erscheinen nun nach einer Vorveröffentlichung im Magazin Schwermetall die Detektivgeschichten Manuel Montano. Auch Prado leht sich an Bogarts Interpretation des Detektivs an: langer Trenchcoat, weicher Hut und überwiegend flüssige, alkoholhaltige Nahrung. Wenn Manuel Montano seinen Aufträgen nachkommt, merkt man, was es bedeuten muß, der ewige Verlierer zu sein. Diese Comic ist ein Feuerwerk absurder Einfälle und ein Beispiel, wie gut moderne grafische Erzählungen sein können.

itelfigur der neuen Ehapa-Comic-Collection-Serie Billy the Cat ist ein kleiner, orange-gestreifter Kater, der ein wenig an seinen Kollegen Garfield nach einer gelungenen Diät erinnert. Aber Billy ist weder bösartig, verfressen noch faul — der Kater war früher ein kleiner Junge. Nach einem seiner vielen Streiche rannte Billy auf die Straße und mißachtete dabei die goldene Regel, die "Zuerst nach links und rechts schauen" heißt. Schon war es passiert: Ein Auto überrollte ein hoffnungsvolles junges Leben. Das Schicksal gibt ihm aber noch eine EWS Wahrend in "Maniel Monteno" die Polizei wacht, treiben mysterióse Maskierte in "Die Wildkatze" ihr Unwesen. Unten: zwei "Machtschwärmer" bei der Arbeit.

stungsbemühungen gar nicht interessieren - er will Macht, und zwar mit ganzer Gewalt. In dem Album Machtschwärmer bei comicplus+ wird das Kriegshandwerk als Zeitvertreib von Verrückten entlarvt. Die Pläne des Generals sind von vornherein zum Scheitern verurteilt, das kann ihn aber nicht von seinen finsteren Gedanken abbringen. Mit Hilfe eines noch verrückteren Professors werden Panzer zu Rasenmähern, explodieren Trojanische Pferde bereits vor den Stadttoren - Slapstickhumor mit Anspruch und Aussage.

omics für Kenner erscheinen in der Edition Moderne. Nun hat sich der Schweizer Verlag eines hierzulande lange übersehenen Werks angenommen: Die Wildkatze von Didier Comes. Der Belgier interessiert sich in seinen Comic-Romanen um die von der Gesellschaft verstoßenen Außenseiter. In "Die Wildkatze" sucht eine junge Familie Ruhe und Abgeschiedenheit in einem kleinen Dorf. Argwöhnisch beäugen die Nachbarn die "Neuen", es wird gemunkelt; und die bösen Vorahnungen erfüllen sich in dramatischer Weise: Etwas für lange, kalte Winterabende.

zweite Chance: Im Körper einer Katze darf Billy noch einmal auf die Erde. Er stürzt sich gleicn in den gnadenlosen Machtkampf zweier Banden, die sich gegenseitig die Maus auf dem Brot neiden. Wer da Freund und Feind ist, läßt sich nicht so leicht unterscheiden. Billy, Exjunge und Jungkater tappt natürlich auf seinen vier Pfoten erstmal daneben.

n einem Land ganz in der Nähe gibt es einen General, den die weltweiten Abrü-



# The Best.

#### Lieber Computerspieler,

das huer ist nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortmentwir haben unwer alles, was am Markt ist (also auch alle heiferbaren alteren Spiele). Die Neuhesten bekommen wir mit als Erste Und Sie nantirlich auch wenn Sie die numen Snieler vorheistellen !

AM500 Erweiterg, auf 1MB
AMOS Amiga Game Creator

115

Soundblaster Card PC
(24-stimmig, Midi, Adl, tb-kpt.)

Disketten onlys 64 AM ST PC

= such suf 3.5° zu haben (bitte angeben)

| " = such suf 3.5" zu ba       |       |       |          |     |
|-------------------------------|-------|-------|----------|-----|
| IM = Amiga mir mit S          | peich | ererw | etterus  | og  |
|                               |       |       |          |     |
| 4-D Sports Boxing #           |       | 60    | 614      | 69  |
| Accolade in Action            | 51    | 77    | 81       | 77  |
| Action Concept                |       | 73    | 73       |     |
| Adv Tact Fighter 2#           |       | 73    | 73       | 73  |
| Aur Support                   |       | 73    | 73       |     |
| Alcatraz #                    |       | 68    | 68       | 68  |
| Alpha Waves #                 |       | 63    | 63       | 63  |
| Astered Destuny #             |       | 68    |          | 73  |
| Antares                       |       | 69    | 60       |     |
| Armada 2525                   |       | 81    | 81       | 81  |
| Atomic Robokid                | 39    | 65    | 65       |     |
| BAIF                          |       | 81    | 81       | RI  |
| Back to Future 2#             | 34    | 68    | 68       | 48  |
| Badanas #                     | 3/5   | 53    | 53       | 65  |
| Isalance of Planet#           |       |       |          | 95  |
| Barch! Kings of China         |       | 77    |          | 77  |
| frattle Courrant #            |       | 635   | 68       | 70  |
| Battle of Britain #           |       | 7.3   | 73       | 81  |
| Essine liste #                |       | 23    | 73       | 7.5 |
| But is 2 All a                | 39    | 6.5   | 65       | 6.5 |
| leg markets                   |       | 69    | 57       | 65  |
| 16. 5 the K. 3 8              |       | 63    | 63       | 73  |
| Borr e 4th July               | 43    | 73    | 73       |     |
| ticul is users #              | 41    | 65    | 57       | 65  |
| firste force                  | 42    | 73    | 73       |     |
| Buck Rogers (1M) #            | 65    | 73    | 73       | 81  |
| Cadaver                       |       | 73    | 68       | 68  |
| Captive                       |       | 65    | 65       | HI  |
| Car Vop                       |       | 69    | 69       | 69  |
| Carriago                      |       | 65    | 51       | 73  |
| Celica GT4 Ralley             | 57    | 65    | 65       |     |
| Challengers #                 |       | 81 73 | 81       | 27  |
| Champs Kryn (1M)              | 65    | 65    | 81       |     |
| Char teagers AFT              | 44    | 73    | 73<br>73 | 85  |
| Congruente War                |       | 73    |          | 23  |
| Conqueror 3-D Tank            |       | 65    | 73       | 73  |
| Corporation<br>Cougar Force # |       | 44    | 49       | 69  |
| Course Azure (1M) #           | 6.5   | 81    | 81       | 317 |
| Catarate (twi)                | 00    | RI    | 81       | 3   |
| Chine Wave 2001 a             |       | 65    | 65       | 77  |
| Crune for Corps               |       | 65    | 24       | 65  |
| Das Stundenglas               |       | 81    | 7.       | 81  |
| Deathbringer                  |       | 73    | 74       | 73  |
| Dick Tracy #                  | 42    | try   | 141      | 01  |
| Die Hant#                     | 5,    | 85    | 20       | 05  |
| Dirty Harry Calaban           | 41    | 73    | 2,       | 7,  |
| Drug in Hight                 | 41    | 83    | 85       | 8.5 |
| Drag us of Flame #            | 41    | 65    | 05       | 65  |
| Duk Tales #                   | 43    | 71    | 711      | 77  |
| Farthuse                      |       | -     |          | 80  |
| Fac Phantons                  |       | 73    | 71       |     |
| ilvira#                       |       | 77    | 81       | 99  |
| Enchanted Land                |       | 73    | 74       | -   |
| Frac 8                        |       | 68    | 68       | 81  |
| Livx Sporting Golds #         |       | 68    | 68       | 68  |
| Laule                         | 13    | 73    | 73       |     |
| CALL.                         | -     |       |          |     |

|                        |        | ***   |      |      |       |
|------------------------|--------|-------|------|------|-------|
|                        |        | 10000 |      |      |       |
| Eli Steath Fighter #   | 51     | 8;    | 81   | 99   | 00000 |
| Final Battle           | 26     | 65    | 65   | 2.7  | 8     |
| Pitepower              | 46     | 73    | 73   |      | 9     |
| Expositione            | 41     | 57    | 57   | 71   | 8     |
| Flight of Intruder FGA | ~.     | 195   | 25   | 34   | 8     |
| HS ATP Boeing          |        |       |      | 113  | 8     |
| Flood                  |        | 73    | 73   |      | 38    |
| Future Basketball      |        | 65    | 65   |      | 8     |
| Funge Classics         |        | 56    | 56   |      | 3     |
| nates of Drawn         |        | 73    | 73   | 81   | 20    |
| se sha Emmann 21#      |        | 64    | 149  | 76   | 3     |
| mattather              | 43     | 7.3   | 73   |      | 3     |
| wad - t Azteca         | 30     | 65    | 51   | 44   | 8     |
| Hindes Axe             | 41     | 7.3   | 73   | 74   | 3     |
| Goofy - Schnellzug #   | 12     | 21    | 43   | 30   | 8     |
| Great Courts 2 #       |        | 73    | 7/3  | 7113 | -80   |
| Gremlins 2 #           | 41     | 68    | 49   | 68   |       |
| Gnmblood               |        | 68    | 68   |      |       |
| Guos & Butter Glob D   | 8      | 3.5   | 35   | 8.5  |       |
| Gunship 8              | 5.5    | 14    | 15   | 12   |       |
| Heart of China #       |        |       |      | 1 63 |       |
| Hetter Skelter         | 38     | 4.    | 40   | 45   |       |
| Heroes Quest (FM) #    |        | х.    | 21.0 | ,"   |       |
| Horris Zonibucs        |        | nar   | 50%  | 58   |       |
| Hydra #                | 4:     | 0.4   | 512  | 14   |       |
| Impenum 2020           |        | 7.1   | * 5  | * 1  |       |
| Indus mil Rebound #    |        | < "   | 4.   | . <  |       |
| Inds 500 Ruce #        |        | - 1   | 74   | - 4  |       |
| intert. 3D lenns       | 3.8    | 73    | 4.5  |      |       |
| Int Nouver Charlenge   | 57     | 634   | 524  | 40   |       |
| Intruder Adventure     |        | * 4   | 73   | 4.5  |       |
| (pvest                 | 41     | 0.3   | 500  | 13   |       |
| James Pond             |        | na    | 636  |      |       |
| Jenseits von Indien    |        | 77    | 777  | - 3  |       |
| Judge Oread 2          | 41     | * 4   | -3   |      |       |
| Jupaters Musterdrive   |        | 74    | 60   |      |       |
| Keep Lp hoes #         |        |       |      | 9.2  |       |
| Khalaan #              |        | 7.3   | 43   | * 4  |       |
| Kick Busing #          |        |       | 800  | 41   |       |
| Kicker                 |        | ~ 4   | * 1  | 7 1  |       |
| Kings Baunty #         | 43     | ×:    |      | **   |       |
| Kit as Quest 5 s       |        |       |      |      |       |
| King #                 | 18     | 4 v   | 4    | * 4  |       |
| Kraghts of Legetal     | 41     | * *   | **   | 44   |       |
| Legend hany Bounder i  | 16.4.1 | 178   | - 14 |      |       |
| Legent of Energhal #   |        | - 4   | ^ ,  | A    |       |
| Legend of Loss         |        | 114   | 201  |      |       |
| L. S. Larry 3 (1M) #   |        | 1 4   | 3 4  | ,    |       |
| Lemmings #             |        | ^ .   | ٠.   | 1,   |       |
| Lettera                | 12     | . <   | N.K  | 15   |       |
| LHX Attack Chopp #     |        | 0.0   | 27   | 4.0  |       |
| Life & Death #         |        | 0.5   | 1    | A.A  |       |
| Line of Fire           | 41     | 7/4   | 714  |      |       |
| Logor                  | 136    | .70   | * N  | ADX. |       |
| Lone Welf              | 44     | 16    | , <  |      |       |
| Loon #                 |        | 4     | N    | 4.1  |       |
| Loops #                | 370    | 63    | 4.   | 14   |       |
| Land of the Rings #    | 24     | ж.    |      | Κ,   |       |
| Liceds of the Sea      |        | * 4   | - 1  |      |       |
| Lorus Expris Chall.    | 30     | A <   | 4.4  | ~ 4  |       |
| MI TALL PLANCES        |        | 4,    | 5.5  | 8.   |       |
| Masterhuszer           |        | - 3   | ~ (  | 10   |       |
| Mota. Matters #        |        | 6.4   | ٠.   | V3   |       |
|                        |        |       |      |      |       |

| §   |                |   |                                   |                       |
|---|----------------|---|-----------------------------------|-----------------------|
| Cops-Up!  |                | 68  | 73                                | 7                     |
| Operation Stealth   |                | 65  | 65                                | 7                     |
| Onestal Heroe #   | 43             | 73  | 73                                | 7                     |
| Outboard #  |                | 7.3   | 73                                | 19.1                  |
| Outlands #  | 36             | 23  | 73                                | 7.                    |
| Pang a  | 45             | 68  | 68                                | 7:                    |
| Panza Kickboxing  |                | 81  | 81                                | 8                     |
| Paradroid 90  |                | 65  | 65                                | 01                    |
|   |                | 73  | 45                                | 7                     |
| PGA Tour Golf #   |                |   | 73<br>57                          | -                     |
| Prok to Pule #  |                | 73  | 57                                | 7                     |
| Pirates   | 51             | 68  | 65                                | 7                     |
| Plotting Puzzle   | 38             | 685   | 68                                | 7                     |
| Pool Radiance (1M   | ) 8 62         | 62  | 64                                | 61                    |
| Populous #  |                | 65  | 65                                | 6.5                   |
| Ports of Call #   |                | 68  |                                   | 4                     |
| Process ages a  |                | 81  | 81                                | 81                    |
| P-merPaux   |                | 68  | 68                                |                       |
| Prince of Persia #  |                | 73  | 73                                | 81                    |
| Frinate Pr swety #  | 57             | 57  | 57                                | 65                    |
| Princip Preparation   |                | 86  | 80                                | 80                    |
| La se a La sire de 3a   |                | 73  | 73                                | 84                    |
| Princisse   |                | 24  | 2.5                               |                       |
| Pinal Sharth  |                | 61  | 51                                |                       |
| Pierra  | 42             | 68  | 68                                |                       |
| Fro discour   | 43             | 74  | 73<br>65                          | 73                    |
| sheet at  | 49             | 65  |                                   | 65                    |
| 2 60 14 1 D 8   |                | 108   | 1 18                              | 106                   |
| Ra Strategie #  | 41             | 5   | 57                                | 65                    |
| Rastroad Tycoon #   |                | 97  | u7                                | 45                    |
| Ramrod  |                | 74  | 74                                |                       |
| KanXerox#   |                | 73  | ~1                                | 71                    |
| Rat Pack #  | 65             | 74  | -1                                | 7                     |
|   |                | 11.5  | 25                                |                       |
| Reach for the Sky   |                |   | 85                                |                       |
| Red Phoenax #   |                | N.  | 45                                | 11.                   |
| Reederes  | 58             | 64  | 4"                                | 5                     |
| Resolution 101 #  |                | 64  | AS                                | 0                     |
| Rich wart as ?  | 31             | 44  | 68                                | 61                    |
| K fore of K diago   |                | 68  | -3                                |                       |
| is to it no mader   |                | ٠,  |                                   | 0                     |
| Augus georg 51  |                | 7,  | ~ 3                               |                       |
| 5 -5 . aut  | 2.3            | 21  | 23                                |                       |
| H gun "Enger  | -              | 15  | 05                                |                       |
| H TEST CHIEF  |                | 24  |                                   |                       |
|   | 43             | 4.  | 7 1                               |                       |
| 7. 6  |                | 45  | 15                                |                       |
| An . Migel  | 41             |   |                                   |                       |
| No. 12 F  |                | 15.   | 57                                | 80                    |
| / F. 17 "   | 48             | 64  | 61                                |                       |
| Sect Monkey Ist d   | L 65           | 127   | 17                                | 97                    |
| Secret Silver Blade<br>Secret Weapon of L   | s # 65         | 163   |                                   | 73                    |
| Secret Weapon of L  | wits.          | 85  | 85                                | 85                    |
| Stradow Sorcerer 3  | 2              | 85  | N.S.                              | 85                    |
| Shadow Warriors   | 38             | 63  | 20                                | 73                    |
| Sherman M4 Tank   |                | 74  | 73                                | 73                    |
| Stockwave   |                | 65  | 73                                | 73                    |
| Silent Service 28   |                | 81  | ,                                 | 90                    |
|   |                |   | -                                 | 76                    |
| SunCity #   | 45             | 76  | 76                                |                       |
| SimFanh #   |                | 99  | 27                                | 99                    |
| Simulara  |                | 65  | 65                                |                       |
| Skulis & Crussbons  | 8 30           | 55  | e-5                               | 65                    |
| Snow Strike #   | 41             | 601   | 55                                | 68                    |
| Some Borm   | 3.7            | 65  | 2.5                               |                       |
| Conson Dooms (Elisa   | 2) 51          | 81  | 22                                | 77                    |
| Specia Crane Inve   | 1 41           | 1643  | 63                                |                       |
| specifical 2  |                | 73  | 73                                | 77                    |
| Special and   | 43             | 23  | 73                                | 73                    |
| Spin of Figure  |                | 73  | 73                                | 73                    |
| observed a resolution   |                | -   | 77                                | 89                    |
| Star Commun. 1  | 65<br>57       | 73  |                                   |                       |
| Ntar ( sutpos) 2  |                |   | 73                                | 7                     |
|   | 41             | 74  | 74                                | 7                     |
| Studlend #  | 18             | 63  | 64                                | 76                    |
| STUN Runner #   | -              | 57  | 57                                | 71                    |
| STUN Runner #<br>Subbuteo #   | 30             |   |                                   | 40                    |
| STUN Runner #<br>Subbuteo #<br>Supremacy #  | 45             | 77  | 18.3                              |                       |
| STUN Runner #<br>Subbuteo #<br>Supremacy #  | 30             | 77  | 24                                |                       |
| STUN Runner #<br>Subbuteo #<br>Supremacy #<br>Suzuki Team   | 45             | 77<br>73<br>77                                      | 74                                | 91                    |
| STUN Runner #<br>Subbuteo #<br>Supremacy #<br>Suzuki Team<br>Team Yankee  | 45             | 77<br>73<br>77                                      | 74                                | 91                    |
| S T U N Runner #<br>Subbuteo #<br>Supremacy #<br>Suzuki Team<br>Team Yankee<br>Teenage Mui Ninja  | 45             | 77<br>73<br>77<br>65                                | 71                                | 81                    |
| S T U N Runner #<br>Subbuteo #<br>Supremacy #<br>Suruki Team<br>Team Yankee<br>Teenage Mui Ninja<br>Tempus  | 45<br>43<br>41 | 77<br>71<br>77<br>65<br>103                         | 77 65                             | 107                   |
| S T U N Runner #<br>Subbuteo #<br>Supremacy #<br>Suruki Team<br>Team Yankee<br>Teenage Mut. Ninja<br>Tempus<br>The Colonels Begu.   | 45<br>43<br>41 | 77<br>73<br>77<br>65<br>103<br>97                   | 71                                | 81<br>101<br>91       |
| S T U N Runner #<br>Subbuteo #<br>Supremacy #<br>Surniki Team<br>Team Yankee<br>Teenage Mni. Ninja<br>Tempua<br>The Colonels Bequ.<br>The Fools Errand #                                    | 45<br>43<br>41 | 77<br>71<br>77<br>65<br>103<br>97<br>81             | 71<br>77<br>65<br>133<br>138      | 107                   |
| STUN Runner # Subbuses # Supremocy # Suruks Team Team Yankee Teenage Mut. Ninja Tempus The Colonels Bequ. The Foots Frrand # The Koes   | 45<br>43<br>41 | 77<br>73<br>77<br>65<br>103<br>97<br>81<br>73       | 74<br>77<br>65<br>133<br>138      | 81<br>101<br>91<br>81 |
| S T U N Runner ®<br>Subbuseo ®<br>Supremacy ®<br>Suraki, Tearn<br>Tearn Yankee<br>Teengag Mut Ninja<br>Tempua<br>The Colonels Bequ.<br>The Foods Frrand ®<br>The Keep<br>The Light Corridor | 45<br>43<br>41 | 77<br>73<br>77<br>65<br>103<br>97<br>81<br>73<br>61 | 71<br>77<br>65<br>13<br>138<br>71 | 81<br>101<br>91<br>81 |
| STUN Runner # Subbuses # Supremocy # Suruks Team Team Yankee Teenage Mut. Ninja Tempus The Colonels Bequ. The Foots Frrand # The Koes   | 45<br>43<br>41 | 77<br>73<br>77<br>65<br>103<br>97<br>81<br>73       | 74<br>77<br>65<br>133<br>138      | 81<br>101<br>91<br>81 |

|       |    |     |      |     | 200 |                      |        |          |     |      |
|-------|----|-----|------|-----|-----|----------------------|--------|----------|-----|------|
|       |    | 68  | 73   | 74  | 噩   | The Power Puzzle     |        | 73       | 73  | 7    |
| h B   |    | 65  | 65   | 77  | -   | The Tetler           |        | 73       | 73  |      |
|       | 43 | 73  | 73   | 74  | -   | Thunder laws         | 38     | 69       | 69  | 6    |
|       |    | 7.3 | 73   | 21  | -   | Tie Break Termis     | 38     | 68       | 68  | 6    |
|       | 36 | 23  | 73   | 7.  | -   | fat                  | 42     | 63       | 63  |      |
|       | 45 | 68  | 68   | 73  | 35  | Time Mactane         | 34     | 65       | 65  |      |
| 1g 8  |    | 81  | 81   | 81  | -   | Fitte Racer          |        | 73       | 73  | 7    |
|       |    | 65  | 65   |     | -   | 1NT Compilation      | 49     | 68       | 68  |      |
| 7     |    | 73  | 73   | 71  | 100 | Yotal Recall #       | 42     | 68       | 68  | 7    |
|       |    | 73  | 57   | 73  | 100 | Turnian              | 41     | 57       | 57  |      |
|       | 51 | 68  | 65   | 73  | -   | TV Sports Bashetball | 65     | 77       | 77  | 9    |
|       | 38 | 68  | 68   | 73  | -   | Two W state          |        | 73       | 57  | 7    |
| (M)   | 62 | 62  | 69   | 65  | -   | 1 Italia 6 #         | 73     | 86       | 86  | 8    |
|       |    | 65  | 65   | 6.5 | -   | Tuma Savage Emp      |        | 1 18     | 108 | 9    |
|       |    | 68  |      | 42  | -   | f myers Mil Sun 2#   |        | 73       | 81  | 8    |
|       |    | 81  | 81   | 81  |     | 1 N Squadrop #       | 41     | 55       | 65  | 6    |
|       |    | 68  | 68   |     |     | US Clop#             | 41     | 73       | 73  | 8    |
| 8     |    | 73  | 73   | 81  |     | VARIDE 8             |        | 65       | 65  | 6    |
| 11    | 57 | 57  | 57   | 65  |     | Voodox Nightmare     |        | 65       | 65  |      |
| 105 2 |    | 86  | 80   | 80  |     | War Global Dom       |        |          |     | 8    |
|       |    | 73  | 73   |     |     | War Jeep             |        | 65       | 65  |      |
|       |    | 63  | 51   |     |     | Wel. Ins. #          | 43     | 63       | 69  | 6    |
|       | 42 | 68  | 68   |     |     | Wheels on fire       | 49     | 76       | 76  |      |
|       | 43 | 74  | 73   | 73  |     | White Nasta          |        | 73       | 73  | 7    |
|       | 49 | 65  | 65   | 65  |     | Will lifte #         |        | 73       | 73  | 8    |
| 0     |    | 108 | 1.08 | 108 |     | Winz Conarander #    |        |          | 85  | 8    |
|       | 41 | 5   | 57   | 65  |     | WUGS PS 1M)          |        | 73       | 73  | 7    |
| 0     |    | 97  | 97   | 99  |     | Wings of Death.      |        | 69       | 69  |      |
|       |    | 74  | 7.4  |     |     | Wings of Fury FS     |        | 65       | 51  | 5    |
|       |    | 23  | ~3   | 73  |     | Weifrick #           |        | 81       | 81  | 8    |
|       | 65 | 74  | - 1  | 74  |     | Worderland (1M)      |        | 77       | 77  | 9    |
| y a   |    | 115 | 25   | 85  |     | World Boxing Man     | 42     | 53       | 53  | 5    |
|       |    | 85  | 45   | 94  |     | Wrath of Delicions   | 43     | 73       | 73  | 7    |
|       | 38 | Ç., | 47   | 57  |     | Xiphos               | 42     | 65       | 65  | 7    |
| )     |    | 64  | 69   | 05  |     | Z-03a1               |        | 65       | 65  |      |
| -     | 20 | 44  | 68   | 65  |     |                      |        |          |     |      |
|       |    | 68  | -3   | -3  |     |                      | 000000 | MANAGE . |     | 8888 |
| See   |    | ٠.  |      | 65  |     |                      |        |          |     |      |
| 570 % |    | 7.  | ~ ;  |     |     |                      |        |          |     |      |

#### Aber klar doch!

Wir haben noch sehr viel mehr Spiele, als daß wir alle auf dieser Anzeigemette vorstellen Konnten Fordern Sie bitte unsere vollstandige Liste mit allen unseren Spielen für übren Computer-Typ an (oller, Amga, ST oder PC).

Live FUNNTASTIC-Liste kommt brandneu alle G Wochen - und zwar Kostenlos !

Einige Titel dieser Anzeige and angekundigt für die nachsten 6 Wochen die neuesten Spiele sollten Sie jetzt sofort reservieren -Ausbeferung nach Bestell-Dutum.

Ber uns kommt taglich nese Ware und alle Spiele, die bei anderen Versendern angeboien werden, gibt's bei uns auch: Deutlich billiger - oft auch schneiler! Bestelleingang = 1 = Versandtag (Falls ab Lager verfügbar)

Preisänderungen + oder -, lertumers und Teillieferungen sind immer vorbehalten

Wir befern ausschließlich (bitte keine Schecks, beine Überweisung) per Poul / per Nachnshme + DM 6 - und gerne nach ins Ausland (A/FL/CH/NL/L/B u.a) (-14% dis Steener, - DM L/L/B u.a) (-14% dis Steener, - DM L/L/B u.a) wit leder nur per Bra-Vorksane befern Listenpreue nausg DM 6.

Drucklegung: 14, 11, 90 für pp Alie vongen Anzeigen- und Listenpreise sind hiermit ersetzt

# FUNTASTIC ComputerWare

May Deray

Mesoninge

M U D Sports # Mystical # Nam 1965-1975 #

Night Down Night Hunter #

Okolopaly by Vester

Off Road Racer

On the Road #

41

×1;

144

60

42 24

Die Auswahl komplettalle Preise o.k. -Und der Service super. Wo gibt's mehr?

Nur die besten Originalspiele der guten internationalen Marken, Viele mit der deutschen Anleitung. Alle mit voller Hersteller-Garantie Bestellungen sind jederzeit möglich. Auftrags-Annahme üßlich live ab 10-12.30 und 14-17. Fr. bis 15 Uhr Zu anderen Zeiten (£ B am Ahend oder an den Wochenden) gibr's den telefonischen Bestell-Service. Sprechen Sie bitte besonders deutlich, Wo nötig, sollten Sie buchstabieren

Vielen Dank.

FUNTASTIC ComputerWare Fachversand GmbH Postbox 14 02 09 Müllerstraße 44 D - 8000 München 5 Tel. 089 - 260 95 93 Fax 089 - 268 138

-



Ganz sicher per Karte oder Brief, Sehr schnell per Telefon oder Fax



#### Die besten Amiga-Spiele Power 1 (1) Rainbow Ausgabe Islands 2 9100 (2) Indiana Jones 4/90 Adventure 9000 3 (3) Pirates 1/90 8900 4 4/90 1-IKlax 5 890, (4) Maniac 8/90 Mansion 8800 6 (5) Startlight 3/89 8600 3/90 1Champions of Krynn 8900 ( - iRed Storm 8 8/90 Rising 8500 16) Pool of 10/90 Radiance 8400 10 (--)Paradroid 90 11/90 8400 12/90

# CREME

CREME

Die Würfel sind gefallen, zum Spielehersteller des Jahres kurte POWER PLAV im dieser Ausgatie des Jahres kurte POWER PLAV im dieser Ausgatie des amerikantsche Software-Firma Electronic Arts. Anhand einer Grafik veranschaullichen wir auf dieser Seite den Anteil, den Electronic Arts und die schärtsten Konkurrenten, an allen mit 70 Prozentoder mehr bewerte ein Spielen dieses Jahres heisen. Die Software-Firmen mit den meisten diese anjetzentiffen im Programm und die Anzehl der vonfinen in diesem Jahr eingehemen nichterer Prozentien in diesem Jahr eingehemen nichterer Prozentien in diesem Jahres heite haben zunhafte Hersseller wie Genematiere. Thallon und Lucastilm Games mit einem Anteil von jeur inapp 3 Prozent Auch des stärkeite englisch Software Haus Image Works findet sich mach umsner Quantität plus Qualität. Formet in schoft des noortymen anderen.

#### Die besten Atari-ST-Spiele Power Test in Wertung Ausgabe . Titel Pints 2190 9200 (1) Chaos str.kes . 6/90 nack 9000 (2) Rainbow Islands 4,90 9000 (3) Uilima V 1/90 (4) Indiana Jones 9000 . 5/90 Adventure 8910 (5) Klax 6190 86° c (-)Startlight 1 . 6 10190 860 € (6) Cadaver . 7 10190 840 .. (8) Rick Dangerous II 8 6190 (9) Emyn Hughes 8300 12 90 Score 83 4 ( -)Paradroid 90

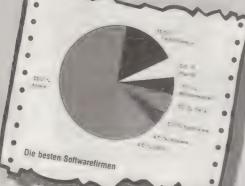
| EN4   |         |         |          |  |  |
|-------|---------|---------|----------|--|--|
| 1116  | heeton  | MC DO   | 00.      |  |  |
| 010   | nearell | IAIO-DA | S-Spiele |  |  |
|       |         |         | - obicic |  |  |
| Danie |         |         |          |  |  |

| Di-   | -   |                    |                   |                    | יוט טטי | o-ohiele                  |         |         |
|-------|-----|--------------------|-------------------|--------------------|---------|---------------------------|---------|---------|
| Platz |     | Titel              | Power-<br>Wertung | Test in<br>Ausgabe | Platz   | Titel                     | Power-  | Test in |
| 111   | (1) | Populous           | 92%               | 3/90               |         |                           | Wertung | Ausgabe |
| 2     | (2) | Ullima VI          | 9200              | 5/90               | 6       | ()Wing<br>Commander       | 88%     | 12/90   |
| 3     | (3) | Railroad           |                   |                    | 7       | (6) Snent<br>Service II   | 87%     | 10/90   |
| _     |     | Tycoon             | 92%               | 7/90               | 8       | (7) Ishido                | 87 - 5  | 11/90   |
| 4     |     | Mansion<br>Mansion | <b>88</b> 9 o     | 3 90               | 9       | (8) Champions of          |         |         |
| 5     |     | Wonderland         | 88%               | 10/89              |         | Krynn                     | 860.    | 3/90    |
|       |     |                    | 0070              | 10/59              | 10      | (9) LHX Altack<br>Chopper | 86%     | 6/90    |
| -     | _   |                    |                   | A                  |         |                           |         |         |

| Platz | besten C 64                 | Power- | Test in<br>Ausgabe |
|-------|-----------------------------|--------|--------------------|
| 9     | (1) Sentinel                | 81%    | 3/90               |
| 2     | Worlds 1<br>(2) Dragon Wars | 8196   | 2/90               |
| 3     | (3) Starflight I            | 79%    | 5/90               |
| A     | (4) Pipe Mania              | 77%    | 6/90               |
| 5     | (5) X-Out                   | 75%    | 5/89               |
| 6     | danomorph                   | 74%    | 5/90               |
| 7     | (7) TV Sports               | 73%    | 7/90               |
| E     | Football<br>(8) Hammerfist  | 72%    | 790                |
| -     | (9) Shinobi                 | 72%    | 1,'90              |
| 14    | (10)Turrican                | 71%    | 6/90               |

| Die besten   |                    | System     | Power-<br>Wertung | Test in<br>Ausgabe |
|--------------|--------------------|------------|-------------------|--------------------|
|              | - Rov              | Game Boy   | 88%               | 4/90               |
| 11           |                    | Sega       | 86%               | 8/90               |
| 12           |                    | PC-Engine  | 86%               | 6/90               |
| 13 (10) Soko |                    | Mega Drive | 86%               | 11/90              |
| 14 (11) Popi |                    | Mega Driv  |                   | 9190               |
| 15 For       | nder<br>ce III     | Mega Driv  |                   | 8/90               |
| 10 Sta       | antasy<br>ir II    | Mega Dri   |                   | 5/90               |
|              | koban<br>Gengin    | PC-Engi    |                   | 4/90               |
| 1 10         |                    | Lynx       | 84%               | 6/90               |
| 19 (16) 0    | hallenge<br>uzznic | PC-Eng     | ine 849           | 9/90               |

Die besten Computerspiele



|   | 100  |         | 5.0          |      | 1        | (1) Christ              | 21-1  | .,       |      | Power. Test<br>ertung Ausg. |
|---|--|---------|--------------|------|----------|-------------------------|-------|----------|------|-----------------------------|
| Ande e  | The state of the s |         |              |      | 2        | DARCK                   |       | A* 1*    | ŠŤ.  | 2 29                        |
| 1   | Ser.   |         | A            |      |          | (2) Populo              |       | 1.180    | 05 3 | રેઝ 3 વ(                    |
|   |  | 1       | 5. 7. 1. 2   |      |          | (3) Ultima              |       | MS-DO    | DS 9 | 296 5/90                    |
| 7   |  | 4 " 1   | "s hace wang |      |          | 4) Railroad<br>Tycoon   | f     | MS-DC    |      | - 5/50                      |
| ie heeren   | 4.5  | ·       | . 4.79       |      |          | 5) Rainbow<br>Islands   | ,     | Amiga    | 91   | 7780                        |
| e besten Softwa   | retirmen   |         | •            |      | 6        | Rainbow<br>Islands      |       | Atari ST |      | 7/30                        |
| A Common of the |  |         | A .          |      | 7 0      | ) Ultima V              |       | Atarı ST | 00   | 0/50                        |
|   |  | ~       |              |      | 8 (8)    |                         |       |          | 904  | 4/90                        |
| esten Vide  | nsniele  |         |              |      | _ /      | Adventure<br>Indiana Jo |       | Atari ST | 90%  | 1/90                        |
|   | System   | Power-  | Test in      | 1 10 |          | Adventure<br>Pirates    | nes , | Amiga    | 90%  | 1/90                        |
| Titel   | - V  | Vertung | Ausgabe      |      | _        |                         | A     | lmiga    | 8996 | 4/90                        |
| (1) Tetris  | Game Boy   | 96%     | 4/90         |      | 1        | Klax                    | A     | tan ST   | 8996 | 5/90                        |
| (2) Super Shinol  | oi Mega Drive  | 91%     | 3/90         | 12   |          | Klax                    | A     | niga     | 89%  |                             |
| 3) Mr. Heli   | PC-Engine  | 90%     | 3/90         | 13   |          | Maniac<br>Mansion       | An    | niga     | 8870 | 8 93                        |
|   | Game Boy   | 90%     | 4/90         | 14   | (14)     | Maniac                  |       | 3-DOS    |      | 3/90                        |
| (4) Tennis  | Lynx   | 90%     | 12/90        | 15   | (15)     | Mansion<br>Vonderland   |       |          | 88%  | 3.90                        |
| () Klax   | -,   | 90%     | 12/90        | 16   | (-) V    |                         |       | DOS      | 88%  | 10/90                       |
| (—) Klax  | PC-Engine  |         | 8/90         | 17   | (16) S   | Ommonda-                | MS-   | DOS      | 88%  | 12/90                       |
| (5) Tetris  | Nintendo   | 89%     |              |      | S        | Prvino II               | MS-   | DOS      | 87%  | 10/90                       |
| () Klax   | Mega Drive   | 89%     | 12/90        | 18   | (17) Isl |                         | MS I  | os       | 8740 | 11/90                       |
| . 11  | PC-Engine  | 88%     | 9/90         | 19   |          | X Attack                | MS-D  |          | 36%  |                             |
| 1   |  | 88%     | 4/90         | 20   | (20) PG  | A Tour Golf             | MS-D  |          |      | 6/90<br>8/90                |
| (7) Super Mar   |  |         |              |      |          |                         |       |          |      |                             |

# GALAXY

|  |                 |   | -                       |  |                |   |                |
|--|-----------------|---|-------------------------|--|----------------|---|----------------|
| DO ENIONIE   |                 |   |                         |  |                |   |                |
| PC ENGINE  |                 | COMING SOON   |                         |  |                | Tunnels & Trolls**                                  | 79,-           |
| PC Engine Super Grafx  |                 | TO A PLANET   |                         | SUPER STARS  |                | TV SPorts Basketball®                               | 89             |
| PC Engine Core Grafx RGB /   | 499,-           | NEAR YOU  |                         | Captive  | 69             | Their finest Houres                                 | 89,-           |
| + 1 Spiet  | 399,-           | Atomic Robokid Sega Mega  | Profess                 | Chaos strikes back ***   | 69,-           | Hing Commander                                      | 99.            |
| Joyboard XE  | 149             |   | ine CB                  | Cadaver***   | 75, -          | ADCIB Sound Card                                    | 289,-          |
| Joyboard PC  | 199             | B.A.T. Atar1 SI   | /Amica                  | Dungeon Master*** F-16 Falcon***   | 69,-<br>75,-   | Soundblaster  | 399, -         |
| CD-ROM   | 699,-           | Battle Commend IBM/Atari Si<br>Chuck Yeagers AFT Atari Si               | /Amiga                  | F-16 Mission Disc 1000   | 59             |   |                |
| Aero Blaster**   | 99,-            |   |                         | F-16 Mission Disc 2000   | 69,-           |   |                |
| Afterburner II*<br>Batman**  | 99              | Darius II Sega Mega<br>Epic Atari ST, Ami<br>Elemental Master Sega Mega | Drive                   | F-19 Stealth Fighter*** Immortal**   | 89,-           | AMIGA   |                |
| Die Hand*  | 0.0             | Epic Atari ST, Ami  | ga/18M                  | Immortal** Mi Jank Platoon**   | 75,-<br>89,-   | SUPER STARS   |                |
| Double Ring*** Fina' Blaster***                                      | 89              | Elemental Master Sega Mega<br>E-Swat Atari ST/Ami                       | i Unive                 | OH THE KORD  | 79             |   |                |
| Fina' Blaster*** Formation Soccer***                                 | 99,-            |   |                         | Paradricd 90*** Power Monger*** Plotting** Popolous*** Tean Yankee** Their Finest Hour** Turrican*** | 69             | Cadaver***  | 75<br>69       |
| Gomo la Speed  | 99,-            | Kadash PC Märchen Maze PC MIG29 Fulcrum Atars ST/Ami                    | Engine                  | Plotting**   | 79,-           | Chaos Strikes Back ***                              | 69,-           |
| Legendary Axe II*  | 79, -           | Märchen Maze PC<br>MIG29 Fulcrum Atari ST/Ami                           | Engine                  | Popolous***  | 69,-           | Curse of the Azure Bond**                           | 79             |
| Neutopia ***   | 79              | Nintendo Superfamicon   | 39\1RM                  | Supremacy**  | 85,-           | Oragonflight** Oungeon Master 1MB*** F-16 Falcon*** | 89,-           |
| Rabio Lepus<br>Rastan Saga II°                                       | 99, -<br>79, -  |   |                         | Their Finess House   | 85,-           | F-16 Falconess                                      | 79,-           |
| Super Star Soldier***  | 109             | Power Honger Atari ST   | /Amiga                  | Turrican***  | 79, -<br>59, - | F-16 Mission Disc 1***<br>F-16 Mission Disc 2***    | 59             |
| Rastan Saga II°<br>Super Star Soldier***<br>Wonderboy Monsterlair*** | 99,-            | Puzznic Atari ST/Amiga/I<br>Ringside Angel Sega Hega                    | BM/064                  | u.v.a.   |                | F-16 Hissian Disc 2***                              | 59,-           |
| World Court Tennis""   | 99, -           | Secret of Monkey Island 18M   | 1/Amiga                 |  |                | F-19 Stealth Fighter*** Indianapolis 500**          | 89<br>75,-     |
| PC Engine Fan SG Darius Plus***                                      | 15, -<br>119, - | Shadow Dancer Sega Mega   | Drive                   |  |                | immortal **   | 75             |
| CD Legion*   | 109,-           | Space Quest IV<br>Starlord Atari ST/Ami                                 | IBM                     | ATARI ST   |                | Ishido***   | 69             |
|  |                 | T.M.N.T. neu Ateri ST/Ami   | ga/15H                  | Adv. Tactical Fighter  | 60             | M1 Tank Platoon**                                   | 89             |
|  |                 | VasteeT CD PC   | Engine                  |  | 69             | On the Road** Paradroid 90*** Pool of Radiance      | 69,-           |
| SEGA MEGA DE   | RIVE            | Honderboy III Sega Hega   | Drive                   | Chuck Yeager 2.0   | 75,-           | Pool of Radiance                                    | 75             |
| PAL-Konsole + 1 Spiel  | 399,-           | Wonderland IBM<br>Y's III CD PC   | Emgine                  | Curse of RA*<br>Democles*  | 59,-           | Superporte  | 69,-           |
| PAL-Konsole ohne Netzteil  | 279             |   | Card 1110               | Epyx Sporting Gold*  | 75,-<br>69,-   | Popolous Data Discore Power Hongeran                | 39,-<br>79,-   |
| Joyboard ST  | 99,-            |   |                         | Final Battle   | 69,-           | Supremacy**   | 85,-           |
| Arcade Power Stick   | 139             | C64 DISK  |                         | Fire & Brimstone   | 75, -<br>69, - | Team Yankee**                                       | 85             |
| Arrow Flash** Axis FZ**  | 99,-            |   |                         | Fire & Forget II   | 69,-           | Their finest Houres                                 | 79,-           |
| Budokan***   | 109,-           | Atomic Robo Kid<br>Boxing Hanager                                       | 45,-<br>45,-            | James Pond*  | 69             | Olding V  | 09,-           |
| Oynamite Duke*   | 99,-            | Curse of RA*  | 39                      | Lettrix  | 69,-           |   |                |
| E-Swat   | 99,-            | F-16 Combat P11qt   | 39, -<br>55, -<br>45, - | Lotus Esprit Challenge   | 69,-<br>69,-   | AMIGA   |                |
| fire Shark**<br>Granada  | 109,-           | Flimbos Quest<br>Golden Axe   | 45,-<br>45,-            | Power Packee   | 69,-           | AIIIIQA   |                |
| Hell Fire  | 99,-            | Int. 3D Tennises  | 45 -                    | Soccer Hanta®  |                | A-10 Tank Killer**                                  | 85,-           |
| Insector X**   | 109             | Kick Off II   |                         | Super off Road Racer** Turnican**  | 69,-           | Atomic Robo Kid*                                    | 69, -          |
| Phantasy Star 11 Engl. *** Populous***                               | 119,-           |   |                         | Vaxino*  | 59, -<br>69, - | Awesome*<br>Curse of RA*                            | 89, -<br>59, - |
| Rainbow Islandese  | 99              | Manchester UTD.<br>Hight & Magic []                                     | 45,-                    | Wings of death   | 75,-           | Edition One*  | 69,-           |
| 261.1061   | 99, -           | united wealth.  | 45,-                    | u.v.s.   |                | Epyx Sporting Gold** Fatal Haritage                 | 69,-           |
| Thunderforce III***  | 99,-            | Secret of Silver Blade**  | 75                      |  |                | Fatal Heritage<br>Golden Axe                        | 75, -<br>69, - |
| H.V.A.   |                 | Ski or Die*<br>Soccer Henia***  | 45,-<br>45,-            | IDAA   |                | Invest*   | 69,-           |
|  |                 | Space Roque®  | 59,-                    | IBM  |                | James Pondee  | 69             |
| GAMEBOY  |                 | Starf light*  | 49,-                    | Altered Destiny* Battle Chess II* Buck Rogers**  | 89,-           | Killing Game Show                                   | 69,-           |
|  |                 | Turrican<br>Vendetta*   | 45,-                    | Battle Chess Il®   | 85,-           | Lettrix<br>Lotus Esprit Challenge                   | 69, -<br>69, - |
| Batman US***   | 65,-            | U.V.B.  | 49,-                    | Curse of RA°   | 85,-           | Hagic Fly<br>Neuromencer**                          | 75             |
| Blodia JP**<br>Bubble Ghost**  | 49,-            |   |                         | Epyx Sporting Gold**   | 69,-           | Neuromencerae                                       | 69,-           |
|  | 59,-            |   |                         | Lithur of the Turnfothan   | 99             | Mitro®<br>Cops up                                   | 69,-           |
| Double Oragon US*** Final Fantasy US***                              | 65, -           | C64 SUPER STA   | RS                      | Ishido*** Jones in the fast lane   | 85,-           | Operation Harrier                                   | 69,-           |
| Fortress of Feet 11500   | 75,-            |   |                         | Kings Sounty**   | 79,-           | Operation Harrier<br>Operation Spruance             | 85,-           |
| Fortress of Fear US**<br>Mercenary Force US**                        | 59, -<br>65, -  | Bards Tale III** Buck Rogers**  | 59,-<br>69,-            | Kings Bounty** Kings Quest y** LHX Attack Chopper*** On the Road** Popolous***                       | 99,-           | Plotting**  | 69,-           |
| Nemes 1s US***   | 65,-            | Champions of Krynn***   | 75                      | LHX Attack Chopper***  | 119,-          | Prince of Persia"                                   | 69,-<br>69,-   |
| NFL football US**  | 65,-            | Curse of the Azure Bonds***   | 75                      | Popolous***  | 79,-           | Shadow of the Beast 2°<br>Soccer Mania°             | 89,-           |
| Paperboy US**<br>Penguin Boy JP                                      | 65, -<br>59, -  | Dragon Wars*** Gunship**  | 49                      | Prince of Persia** Quest for Glory 11*** Railroad Tycoon*** Ren. Leg. Interceptor                    | 75,-           | Soccer Mania*<br>Super Off Road Racer*              | 69             |
| Pipe Dream JP ***  | 59 -            | Microprose Soccer**   | 55,-                    | Quest for Glory 11 ***   | 99             | Tower Fra*  | 69,-<br>85,-   |
| Popeye JP  | 49              | Pool of Radiance***   | 69                      | Ratifold Tycoon  | 99             | Tower Fra*<br>Trans World*                          | 79,-           |
| Puzzie Boy Jp***<br>Shanghai Jp**                                    | 49              | Rick Dangerous II.  | 45,-                    | Secret of Monkey Island***   | 79.            | Turrican*   | 59, -          |
|  | 59, -           |   | 49, -                   | Stlent Service II*** Stormovik SU 25* Tann Varkee**  | 99,-           | UN Squadron<br>Vaxine**                             | 69             |
| Skate or Die US***<br>Spidermen US**<br>T.M.N.T. US***               | 65,-            | Stealth Fighter*  | 55,-                    | Stormovik SU 25°<br>Team Yankee**  | 85,-           | Wild West World                                     | 99,-           |
| T.M.N.T. US***   | 69              | Ultima Voos   | 75                      | lem tankee   | 95,-           |   |                |

Bemerkung: 1-3 Sterre (\*), diese Spiele gefallen unseren Stangamblern Freddy, Roland, Thomas, Udo und Wolfgang besonders gut.

Rick Dangerous II\*\*
Rings of Medusa\*\*
Silent Service\*
Stealth Fighter\*
Ultims V\*\*\*

Sylderman US\*\*
T.M.N.T. US\*\*
Hizard & Harriors DT\*
Zoids JP\*
Gameboy Konsole
Gamelight

Versandbedingungen: Bei Preis)istenabfrage bitte franklerten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

Team Yankee\* Test Drive III\*\*

Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Albert-Rosshaupter-Straβe, ca. 100m Ebenfalls S-Bahn / Tram-Bahn / Bus-Haltestelle Harras

Versandanschrift: Albert-Rosshaupter-Str. 23, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht Telefon: (089) 760 51 51, Telefax: (089) 769 80 24



# Power-Tips

| Computerspieletips       |       |
|--------------------------|-------|
| Cadaver                  | ř.    |
| Earthrise                | 4,    |
| Falcon - Mission Disk II | + 5   |
| Their finest Hour        | Cor   |
| Search for the King      |       |
| TV Sports Football       | 4.    |
| Ultima VI                | Care. |
| Invest                   | (N)   |
| Fish                     | 19    |

#### Dr. Bobo antwortet

Chaos strikes back, Ultima IV, Chaos strikes back, Ullima IV, Might & Magic II 102
Die Antwort zu Legend of Zelda, Tower of Babel, Y's, Die Antwort zu Dragon Wars, Die Antwort zu Bard's Tale III 103 Schummelecke Wings, Apprentice, Starflight 2, Prince of Persia, Lin Wu's Challenge, Grand Monster Stam, Sword of Sodan

Verlag Markt & Technik Redaktion POWER PLAY Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar bei München

#### | Videospieletips

Dragon Wars Teil I

103

| Super Hydlide  | 104       |
|--|-----------|
| Super Monaco GP, Heavy Unit  | 108       |
| Sokoban II, Bloody Wolf, Chip<br>Challenge, Image Fight  | 's<br>109 |
| Golf, Metal Gear, Klax, Double<br>Dragon II, Formation Soccer,<br>Teenage Mutant Ninja Turtles,<br>Bonze Adventure |           |
| Lode Runner, DJ Boy, Mega<br>Drive's Bastelstunde, Devil<br>Crash, Cyberball, Trojan,<br>Lock'n Chase              | 111       |
| Clue Book  |           |





Gregor Schmid aus Berlin war der Schnellste und hat sich die 500 Mark für den Tip des Monats mit seiner hervorragenden "Cadaver-"Komplett-

lösung verdient.

Die Karten sind identisch zu den von der Auto-Mapping-Funktion gezeigten. Die Numerierung entspricht dem optimalen Weg. Es sind in der Lösung nicht alle Teilprobleme aufgeführt (man will ja selber auch noch was rausfinden). sondern nur die, die für das Erreichen des jeweils nächsten Levels bzw. Ziels gelöst werden müssen.

Level 1

Bei 5 ist ein Edelstein hinter den Säcken versteckt. Der Schlüssel für 11 liegt in 10. Der Hebel in 11 öffnet die Tür von 8 nach 12. Die Wand in 12 wird abgetragen, indem man den Pickel dagegenschiebt oder wirft. In 14 ist die Reihenfolge für die Knöpfe 1, 4, 3, 2, das öffnet die Tür nach 67. Der Schlüssel für die Zellen in 17 liegt in 15 unter den Knochen. Die Kiste in 18 enthält die Totenmünze für 57. In 24 den Edelstein mitnehmen. Der Knopf öffnet die Grube in 25. Vor dem Abstieg das Seil in die Grube werfen. In 26 hat die Ratte den Schlüssel für 27. In der Kiste ist die Urne für 64. In 28 sind die übrigen vier Edelsteine, die man zusammen mit den anderen in den Sumpf in 26 wirft. Man hätte nun wohl in 0 rauskommen sollen, landet aber in 58. Wenn man allerdings nach Süden rausgeht. steht man doch in 29. In 30 ist ein Schlüssel im Skelett versteckt (für 33 oder 34). Das Monster in 38 muß man abschießen, da es den Schlüssel für die Kiste in 43 hat. In 41 nimmt man das Schwert und die drei rötlichen Teile, sie gehörten dem König. Damit kommt man durch Knopfdrücken in 42 in die Schatzkammer, wo man die Krone findet. In 45 öffnet man die Tür zu 52, indem man auf die Flammen springt. In 49 läßt man jeweils ein heiliges Wasser in die Schale fallen und trinkt dann daraus. In 53 ist der Schlüssel für die Truhe in 63, für die man aber erst den "Entzaubern"-Spruch aus einer der Urnen in 58 braucht. Dazu schiebt man die Urnen einfach vom Sockel. Außerdem schiebt man dort die vier Steine vom Altar. In 57 läßt man die Totenmünze auf den Altar fallen, in 59 die Fleischhaxe. Die Kiste in 63 enthält die Urne von Carolus, die man in 46 auf seinen Altar fallen läßt, wofür man einen unbekannten Spruch entziffern kann. Es ist ein "Massaker"-Spruch und die einzige Möglichkeit, den Drachen in 67 zu toten. Wenn der Drache erledigt ist und man die Krone hat. kann man den Knopf in 67 drücken und in 68 den Hebel ziehen, und man ist in..

Level 2 In Level 2 müssen sechs Te-

leporter, ein Smaragd und die Urne von Hauptmann Axel gefunden werden. Die Urne befindet sich aleich in 4 (zuerst die Asche in die Urne tun), die Teleporter liegen in 3, 15, 25, 33, 47 und 73, und den Smarand bekommt man im Labyrinth. Die Probleme im einzelnen: In 4 und 7 dienen die Schädel als Schalter, die durch Dagegenspringen ausgelöst werden. Den Hebel in 6 muß man umlegen, wenn beide Lichter über der Tür aus sind. Den Willensbrecher-Spruch aus 4 kann man in 7 aufladen. In 9 legt man die Hebel in der Reihenfolge "1-3-2-1" (von links nach rechts) um und drückt dann den Knopf. Den Schlafspruch, den man in 13 findet, benötigt man gegen die Augen in 21, 23, 29, 34 und 42. In 22 kann man die Kiste öffnen, wenn man erst ins Bett und von dort auf den Topf springt. In 24 verbirgt sich ein

Schalter in der Trophäe. In 26 schiebt man solange Flaschen vom Podest, bis man den Schlüssel für 27 findet. In 28 liegt ein Schlüssel unter dem Podest an der Nordwand. Den verwendet man gleich in 28, zieht dann an der Kette und springt ins Loch. In 30 findet man dann die Schlüssel für 21 und 32. In 32 darf man die Bodenplatte, auf der der Spruch liegt, nur betreten, wenn an der gegenüberliegenden Tür das Licht aus ist. In 35 benötigt man die vier Münzen aus 8, 13, 32 und 35. Die Kiste in 37 läßt man sich von dem Monster auf dem Podest runterschieben. In 38 wartet man, bis man den Selbstmordtrank bekommt. den man dann gegen den Mund wirft. In 44 erhält man die beste Ausbeute, wenn man den Öffne-Kiste-Spruch auf die mittlere und die kleine Kiste anwendet. Den erhaltenen Ausdauertrank kann man gleich etwas aufpeppen. In 43 braucht man den Stärketrank aus 36. Nach Einnahme kann man die Säule verschieben, die man direkt vor die drei Gegenstände auf dem Podest schiebt. Diese rutschen dann auf die Säule. und man kann sie abstreifen, wenn man die Säule wieder unter das Brett schiebt. Jetzt braucht man in 10 die Edelsteine aus 42 und 44. Den Schlüssel in 46 schiebt man erst vor sich her, bis man durch die Stangen durch ist, dann hebt man ihn auf. Hinter dem schwarzen Wandbehang in 48 (dagegen springen) ist ein Knopf. In 49 öffnet man mit dem Knopf das kleine Loch, in das man den Spieß aus 50 steckt. Damit öffnet sich die Tür nach 51, wo man den Mund füttert. Jetzt den Teleporter aus

47 nehmen. in 53 muß man, nachdem man den Hebel gezogen hat, den Edelstein mit ein paar anderen Gegenständen aus dem Wirkungsbereich der beiden Blöcke schieben, erst dann kann man ihn aufheben. In 54 spart man sich die Fütterung und wirft gleich das Gift gegen den Mund. Der Knopf in 55 steuert die Flammen in 56, in 57 kommt man zuerst an der zweiten Stange von rechts nach hinten und an der zweiten von links wieder raus. In 61 braucht man wieder drei Edelsteine, diesmal aus 53, 56 und 60. In 67 kann man die Kiste mit Hilfe des Handschuhs aus 49 öffnen. Der Schlüssel für 70 liegt in 68. In 70 beide Schalter in den Schädeln umlegen, die

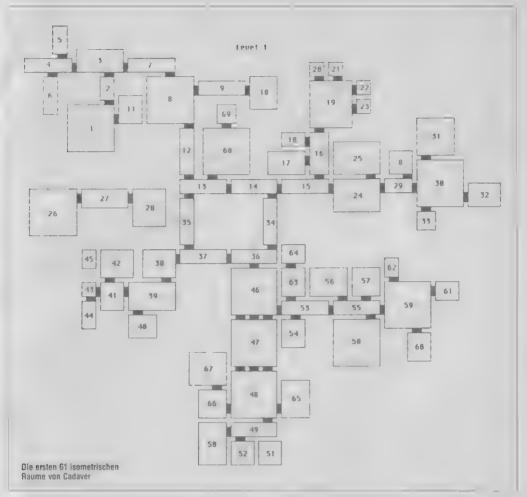


Da hat sich doch tatsächlich neulich ein Leser bei uns beschwert, wir würden die Lösungen zu besonders schweren Spielen viel zu früh veröffentlichen und Euch damit den ganzen Spaß verderben. Ein gutes Beispiel dafür, daß man es im Leben wirklich nicht allen recht machen kann. Natürlich werden wir Euch auch weiterhin mit brandaktuellen Tips versorgen, es liegt schließlich in Eurem Ermessen, ob Ihr Euch eine Komplettlösung zu Gemüte führt oder nicht. Ich persönlich greife erst zu Lösungshilfen, wenn ich wirklich nicht mehr weiter weiß und denke, Ihr haltet es ebenso. Es ist doch immer wieder ein beruhigendes Gefühl. wenn eine Komplettlösung

in der Schublade liegt: dann ist jedes schlimme Monster nur noch halb so gefährlich.

Mit der sehr umfangreichen Komplettlösung von Gregor Schmid habt Ihr 'Cadaver' in Null Komma nichts gelöst. Also lieber erst einmal selber versuchen. Schreibt uns mal. was Ihr von dieser Problematik haltet

Jetzt noch ein Aufruf an alle Geschicklichkeits- und Denkspielfreunde. diese Genres lassen sich prima zu Tips und Karten verarbeiten. Die 500 Mark Prämie muß ja nicht jeden Monat an einen eifrigen Rollenspieler gehen. In diesem Sinne, viel Spaß und frohes Schaffen, wünscht Euch Volker.



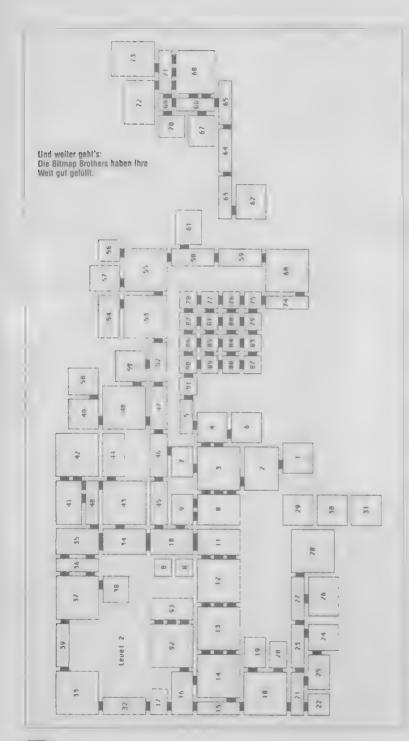
Teleporter vom Tisch schieben, woraufhin einer zerbricht. Mit dem anderen kommt man zurück nach 61. Im Labyrinth geht man zunächst auf beliebigem Weg nach 90, wo man den Hebel umlegt. Damit sind die Räume 87 und 78 frei geworden, wo man ebenfalls die Hebel umlegt. Jetzt den Teleporter in 77 nehmen, nach 75 gehen und den Smaragd nehmen. Damit ist man komplett. um in die Haupthalle zu gehen. Bevor man 92 betritt, sollte man übrige Ausdauertränke aufbrauchen, da alle Waffen und Magie dort verschwinden. Dann setzt man Axels Urne auf ihren Platz, anschließend den Smaragd und wirft alle sechs Teleporter in das Loch. Jetzt

zieht man den Hebel in 93 und betritt den Kreis. Level 3

Dies ist der umfangreichste Level. Es müssen die Zutaten für einen Trank besorgt und dieser dem König verabreicht werden. Dafür benötigt man zuerst die Krone aus 10. die man dem König gibt. Mit dem Schlüssel aus 8 muß man zuerst in 9 die Tür nach 10 von au-8en aufsperren, bevor man sich in 7 in die Grube fallen läßt. Als erste Zutat sind nun die Kräuter aus 28 zu holen. Dafür muß man zuerst in 15 mit dem Schlüssel aus der Kiste in 19 die Plattform nach unten fahren lassen. Dann stellt man die vier Kerzen aus 8, 21 und 22 in die vier Kreise in 18. Der

Schlussel für die Kiste mit den zwei Kerzen in 21 befindet sich in einem der Tränke in 22. Jetzt betritt man in 25 die vier Kreise und landet in 18, wo jetzt eine Kiste mit einem Ring steht, mit dem man wiederum die Schatulle in 27 öffnen kann, die den Schlüssel für 28 enthält. Von den Knöpfen in 26 muß erst der linke, dann der rechte gedrückt werden. Drückt man jetzt den in 27, erhält man einen der vier Juwelen für 42. Als zweites muß der Trank "NODOS" aus 36 besorgt werden. In 29 muß man alle Münzen aufsammeln, bevor der Zeiger an der Nordwand unten ankommt. Man kann diesen aber durch Betreten der mittleren Bodenplatte wieder nach oben bringen. Hat

man alle Münzen, erhält man zwei Juwelen, und die Türen nach 30 sind offen. In 30 wirft man z.B. die zwei Juwelen auf das Brett rechts von der Kugel. so daß diese links ins Loch fällt. In 34 braucht man den Fels und den Schlüssel aus 33, der in der Fleischhaxe versteckt ist, die sich in dem Faß mit dem Schweinekopf befindet. Damit kann man die Kiste öffnen, die u.a. einen Massakerspruch und eine Münze enthält. Wenn man den Fels in das Loch steckt und dann den Hebel zieht, findet man eine Möglichkeit, die Fässer zu zerstören, von denen eines einen Schlüssel enthält. Diesen setzt man in 35 ein. In das so entstandene Loch setzt man wieder den



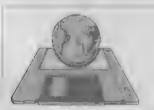
Fels und zieht den Hebel, der hinter den Fässern versteckt ist. Damit befindet sich der Fels in 36. Zunächst muß man aber in 33 die Spinne mit dem Massakerspruch töten und den Schlüssel mit Hilfe des Brennholzes aus der Kiste in 35 zwischen den Stangen durchschieben. Damit kommt man ietzt nach 36, wo man den falschen Trank und ein Brennholz auf das Brett rechts vom Felsen wirft, so daß dieser das Faß runterschiebt. Darin findet man jetzt den echten Trank NODOS, und mit der Münze kommt man aus dem Raum wieder raus. Das nächste Zielobiekt ist der Sack mit weißem Pulver aus 49. Große Probleme stellen sich dafür nicht, man muß lediglich überleben. Wenn man in 50 versucht, den Schalter in dem Loch zu treffen, braucht man lediglich etwas Geduld. Der fünfte Versuch sitzt. In 51 hätte man eigentlich nicht genug Zeit, das ganze Gold einzusammeln. Wenn man sich jedoch sofort vor die rechte Tür unter die mittlere Stange stellt und wartet, bis diese runterkommen und dann den Raum verläßt und wieder betritt, hat man alle Zeit der Welt. Die Hebel in 53 müssen von rechts nach links umgelegt werden. In 57 muß man ein paar Treffer einstecken. Wenn man den Block als Schutz runterläßt, sperrt man sich nur ein. In 58 muß man sich beeilen, man braucht die Sachen, die dort liegen und hat nicht viel Zeit. Nun wäre der Trank eigentlich fertig, er muß aber noch mit einem Spruch veredelt werden, den man in 69 bekommt. Unter den Knochen in 61 steckt der Schlüssel für eine der Schatullen aus 58. In 63 ist der Schlüssel für die Schatulle in 64 hinter dem Schild versteckt. Außerdem schießt hier nach etwas Zeit einen Tierschadel aus dem

Loch Der Schlüssel für 65 liegt in der Schatulle in 64. Dort ist au-Berdem hinter der Kiste der erste von drei wichtigen Zauberstaben versteckt. In 65 zieht man die Kiste auf dem Podest nach links und legt den Hebel um. In 66 kann man sie jetzt mit einem Spruch öffnen. Im Kissen findet man eine Schatulle, mit der man den Messingschlüssel in den Schlüssel für 68 verwandeln kann. Außerdem ist unter der Rüstung der zweite magische Raketenstab. In 68 baut man sich mit Hilfe von Knopf und Hebel eine Treppe und kommt damit nach 69. wo man das Symbol aus 66 auf den passenden Sockel legt. Bevor man den Griff nimmt. muß man die Notiz auf dem anderen Sockel lesen, aber nicht nehmen. In 70 kommt man mit Hilfe einer Kombination aus Sprung- und Schnelliakeitstrank auf das Podest. Den Schlüssel für 72 bekommt man, wenn man in 65 die drei Zauberstäbe auf die zugehörigen Sockel legt. Man darf die Stabe vorher und nachher durchaus verwenden, nur nicht leer machen. In 72 läßt man nun den Schädel aus 63. den Wein aus 64, das Buch aus 68 und die Schatulle aus 69 in die farblich passenden Löcher fallen und bekommt den Spruch. Leider besteht der König darauf, den Trank nur aus einem Kelch zu nehmen. Den findet man letztendlich in 21. Vorher muß man aber nach 81, und um dorthin zu gelangen. muß man zuerst von den vier Ladungen des Massakerspruchs eine in 74 und drei in 77 einsetzen. In 75 befindet sich der Schlüssel für 73 hinter dem Block, den man mit Hilfe

eines Stärketranks wegziehen kann. In 78 muß man die Goblins töten, um nach 79 zu kommen. In 80 ist ein Schlüssel im Kissen versteckt. Damit kann man in 81 die Kiste öffnen und die drei Poltergeistsprüche loslassen, woraufhin die bislang nicht zugängliche Kiste mit dem Kelch nach 21 versetzt wird (schön, daß man nochmal den ganzen Level absuchen kann). Endlich läßt man also den Kelch in den Trank fallen und reicht ihn dann dem König. Mit dem Schlüssel geht man nach 83, die Treppe in 84 führt

Das große Ziel sind hier vier goldene Schlüssel, von denen je einer in 22 und 35 und zwei in 57 zu finden sind. In 1 erhält man einen Stab zum Türaufschließen, wenn man (nachdem man die Kiste geöffnet hat!), die vier wackligen Bodenplatten, oben beginnend. im Uhrzeigersinn abgeht. Der Dämonenbannspruch. den man in der Kiste in 3 findet, ist absolut notwendig. Erst nachdem man ihn gesprochen hat, sind die Dämonen verwundbar. In 17 und 28 kann man sich noch damit behelfen, daß man eine Kerze in den Kreis fallen láßt, in 48 und 65 geht aber nichts mehr. In 7 ist im rechten Busch der Schlüssel für die Kiste versteckt, den Wein daraus opfert man in 10 auf dem Altar. Außerdem ist in 7 hinter dem rechten Vorhang ein Knopf, der den Durchgang zu 8 öffnet. Im Raum mit dem Fragezeichen dürfte sich wohl die Kapelle des Königs befinden, für die der Schlüssel eigentlich in 13 hätte sein müssen, aber da war nichts zu finden. Man muß diesen Raum aber nicht betreten, weiterzukommen. Bomben in 8 benötigt man dort sowie in 9, 14 und 15. Die Falle in 9 wird überbrückt, wenn man in 10 den Altar wegzieht und den Knopf dahinter drückt. Dafur braucht man den Stärketrank aus 13, der aber erst mit dem Spruch aus 10 aufgepeppt werden muß, der wiederum erst in der Schatulle aufgeladen werden muß, die im Kissen in 6 versteckt ist. Die Doppelfalle in 12 läßt sich nur mit einem guten Sprung unter Zuhilfenahme von Sprung- und

Schnelligkeitstrank überwinden. Die Vergiftung in 13 scheint sich nicht vermeiden zu lassen, das Gegengift bekommt man dann in 16. Der Schlüssel, den man für die Weinopferung bekommen hat, sperrt in 14 nur, wenn sich der Uhrzeiger auf 12 befindet. Aus 16 benötigt man noch das Glasfläschchen und aus 15 den Schlüssel, dann geht's in 13 weiter. Der rechte Hebel in 12 öffnet das Schlüsselloch in 13, der linke macht die Tür nach 13 wieder auf. Den Schüssen des Dämons in 17 kann man mit etwas Geschick ausweichen. Die Schüssel aus 22 stellt man in 25 unter die Pumpe und füllt sie. Dann stellt man sie auf die Zisterne in 20 und füllt sich in 26 Öl in das Glasfläschchen. Das läßt man auf die Flamme in 22 fallen und bekommt so den ersten Schlüssel. Der Schlüssel für die Kiste in 25 befindet sich übrigens in einem der Krüge in 22. Nachdem der alte Sprungtrank schlecht geworden ist, muß man sich erst den neuen in 27 besorgen, indem man Steine hinter die Kugel wirft, bis sie

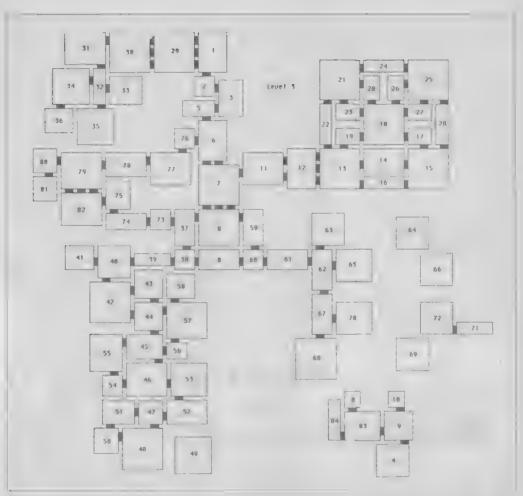


# WORLD OF WONDERS

COMPONIERS HOP

| TOT PROTOERE   |   | reserve   | Mr. Wr.                 |      | TOP AKTOREE                                       |                         | 9-6  | Artigs   | 4190                      | 6.5                                      | TOP ANTOELL.  | 04                               | Aumya | ATOS  | 1.5                                 | GAME BUT  | INJOURNABRIEK,  |
|--|---|---|-------------------------|------|---|-------------------------|--|--|---------------------------|--|---|----------------------------------|-------|---|-------------------------------------|---|---|
| Juntum C  Basilands dt  Januar San J  Sal  | #4 90<br>10 60<br>10 60   | 62 90   | 62 90<br>57 90<br>57 90 | 62 % | Navy Sees<br>Regnifered Auton<br>Reghtbreed Moxes | komp di                 | 10 40  | . 1  | 62 90                     | ***                                      | operate condine of  | 39 90<br>39 90                   |       | 60.90   | (v ) v )                            | Batisan Rid 49,90 Bata Figate: 49,90 Gergoy! Quest 49,90 Go! 49,90 K of the Zoo 49,90 K wsb 49,90                                   | Demonstration of 19 9 Jetel Her Local Oct 19 9  |
| Constitution of the consti | 10 to | 1. M.<br>10 8<br>19 M<br>2 8<br>1 M<br>2 8<br>1 M<br>2 8<br>1 M<br>2 8<br>1 M<br>2 M<br>2 M<br>3 | 62.90<br>62.90<br>62.90 | 1250 | Paning Planting Pearer Pearer  5'r Spe            | dt ri dt dt dt dt dt    | 39 90<br>19 90<br>19 90<br>10 4<br>19 90<br>19 90<br>19 90 | 67 90<br>67 90<br>15 76 90<br>67 90<br>67 90<br>67 90<br>67 90 | A W<br>5 W<br>52 A<br>5 W | 69 99 99 99 99 99 99 99 99 99 99 99 99 9 | Total Final de Comp of Trans would be comp of Trans would be comp of the Comp | 39 40<br>39 40<br>39 46<br>39 46 | 62 90 | 62 90   | 69 90<br>10<br>10<br>10<br>10<br>10 | Pribal Rev 49 90 Otx 49 90 Soran Striker 49 90 Spiderman 49 90 Sugar Mario 49 90 Witt and Warr 49 90 GAME-BOY + Tetris 159 DM 159 9 | Legrad of Foreghan dt 29 9.  Operation Stealth dt 29 9.  Paul of Reducer dt 27 91.  Socret of Manhey Its. dt. 29.90 |
| Ma fr G ; the  | World<br>Höl  | of Wester.  |                         | Hed  | RSANDKOSTEN brokhma: 7.00 DM                      | LEIS Eilpos 7,00 Sicher | VICE-<br>TUNC<br>I Servi<br>DM Au<br>theltski<br>Aufpre    | GEN:<br>ice:<br>ipreis<br>orton                                | 90<br>90                  | CHY stellung 0,00 ersame                 | BO"\  | .CL                              | 7     | Nane<br>Nane<br>Name<br>Name<br>Name<br>Name<br>Name<br>Name<br>Name<br>Nam | re<br>onen<br>sol<br>r              |   | video PRESUSTE  |

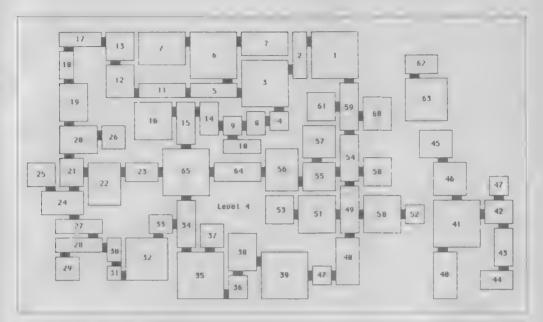
TOP-AKTUELL



den Trank durch die Stäbe schiebt. Damit kann man sich den Schlüssel in 24 vom Sockel holen. Den Hebel in 31 sollte man nicht ziehen, er scheint den Hebel in 34 zu blockieren. In 35 muß man die Buchstaben so verschieben, daß "DIANOS" waagrecht zu lesen ist, Außerdem ist hier der zweite goldene Schlüssel in der Kiste. Für den Dieb in 37 braucht man den alkalischen Trank aus 36 und dann das Gift aus 40.

in 39 probiert man eine Fallgrube nach der anderen aus, das bringt vor allem Geld und ein paar nützliche Tränke und Sprüche. In 50 zieht man an den beiden Hebeln, um ein genaues Abbild des Raums 51 zu bekommen. In 54 stellt man mit Hilfe der Hebel und der Zahlen darüber (wobei oben=plus, unten=minus und Mitte=null) nachemander die Zahlen 29. 33, 16 und 7 ein. In 58 stellt man die Kiste an die zweite Stelle von rechts, direkt an der oberen Wand, stellt sich drauf und springt. Das liefert einen der vier Planeten. Die anderen findet man in 53, 55 und 56. Damit geht man nach 63 und wirft sie in die richtigen Löcher, d.h. den kleinen in die Mitte, den mit den zwei Monden links unten, den, der von innen leuchtet, links oben und den vierten ins übrige Loch. Jetzt geht man nach 57, untersucht den Globus, drückt den Schalter und bekommt die beiden letzten Schlüssel. Damit geht man nach 65 (am besten über 23) und schließt die vier Löcher in der Reihenfolge 1, 4, 3, 2 auf. Für diesen Raum empfiehlt sich übrigens der Unsterblichkeitstrank. Jetzt nur noch in die Mitte gehen, und man ist in... Level 5

Die deutschen Texte sind im fünften Level leider ziemlich durcheinander gekommen, so daß man diesen auf Englisch spielen sollte. In 1 und 2 findet man zwei Marmorsteine, die man in den Schadel in 2 steckt, der nach Betreten eines Bodenkontaktes erscheint. In 3 muß man trotz der damit verbundenen Schwierigkeiten die beiden Flaschen mitnehmen. In 4 sollte man den ersten Block gleich wieder runterlassen (man kommt gerade noch unten durch), bevor man den zweiten Hebel zieht. Hinter dem zweiten Block ist ein Loch, das einen Stärketrank enthält, mit dem man den Block in 6 wegziehen kann. In der Kiste in 7 findet man Kamuls Willensbrecher, das Hauptinstrument bei der Beseitigung von Dianos. Mit jedem grünen Juwel, das man aufsammelt, wächst seine Kraft. Die Urne in 9 stellt man in 7 unter die Presse. Die vier Stäbe in der Kiste in 11 kann man getrost liegenlassen, die grünen Kugelmonster sind nicht kleinzukriegen. Nachdem man sich der Tränke in 12 bemächtigt hat (den Unsterblichkeitstrank aufheben), läßt man das Opferblut auf den selber drauf. Dadurch landet man auf den Sockeln in 6 und



sollte hier sehr genau springen. Der Hebel in 14 öffnet die Tür nach 15. In 15 findet man im Schädel ein Tigerauge und eine Münze. Die Juwelen, die in 16 immer hinter dem Monster herunterfallen, muß man leider holen. Nach fünf Stücken kommt dann ein Schlüssel. In 17 läßt sich ein Fall in die Grube kaum vermeiden. Man benötigt nur die Kuget, die man wieder unter die Presse legt, und das Buch. In der Kiste in 18 findet man eine Flasche Spinnengift, die man in 20 auf den Boden fallen läßt und sich so bewegt, daß die Spinne dagegen rennt. Die Gegenstände, die in 21 in der Luft hängen, bekommt man später auf dem Rückweg von 31. Nachdem man in 23 die Kombination eingestellt hat, die die (sehr leichten) Rätsel aus dem Buch in 17 ergeben, zieht man in 24 den Hebel, der die Löcher in 25 zugänglich macht. In die Schale in 25 läßt man Ragnars Trank aus 3 fallen. Damit kann man jetzt die beiden Bleisteine in Gold verwandeln. In 27 muß man wieder einen Stärketrank zu Hilfe nehmen, um die Plattform über die Fallgrube vor der Tür zu schieben. Die Notiz in 28 sagt eigentlich, daß man das Kästchen aus 25 jetzt aufmachen darf. Entgegen der deutschen Aufschrift ist der linke Schädel für Gold und der rechte für Amethyst. Auch bei





Titel AM.gg IEM CAL **Buck Rogers** 79.95 79.95 64.95 Days of Thunder 69.95 69,95 Legend of Farghail 69,95 69,95 79,95 Leisure Suit Larry 3 89.95 54.95 44,95 69.95 **Monty Python** 54.95 Prince of Persia 69,95 69,95 79.95 Dragonflight Apprentice 59.95 59 95 39 95 Tel.: 0511/72 40 170 nring 49 3012 tangentrages 1

Spielemagazine US/Englisch/Japanisch ab 15 DM, PAL Game Boy incl. Spiel 150 DM Sega Mega Drive incl. Spiel 339 DM Versch, US-Spiele für Mega Drive ab 120 DM, auch Zany Golf, Burning Force usw. Klax 80 DM / Colums 80 DM / Moonwalker 90 DM Neuheiten: Road Busters a.A. / Axis a.A. / Rainbow Island a.A. / Strider a.A. / Dynamite Duke / Arcade Power Stick / Mickey Mouse / Fatman / Arrow Flash Fire Shark usw. (alle Spiele lieferbar). In Kürze: Dick Tracy / Paperboy / Techno Cop / Granada / Super Airwolf, Wonder Boy III in Monsterlair Wir führen auch Sega Master und Nintendo DT./US Wir bieten 5 % Vorbestellrabatt auf noch nicht erschienene Spiele und SCHNELLE LIEFERUNG - NN 10 DM / Vorkosse 5 DM / Express + 5 DM BITTE PREISLISTEN ANFORDERN! TELESPIELVERTRIEB REINHOLD EPPENBACH Möhringerstr. 97, 7200 Tumingen 1 Telefon 07461/13240 od. 07463/8851 Auslieferungszentrale Berlin: Double Trouble Videospielclub

Matthias Herrendorf, Bürgerstraße 29, 1000 Berlin 47, Telefon: 030/6849816

dem Buch in 29 ist der deut- I sche Text kaputt. Darin steht eigentlich, daß die Reihenfolge der Schädel in 38 Jet, Tigerauge und Türkis ist. In der Kiste in 30 findet man u.a. zwei Jadesteine, eine grüne und eine rote Schatulle. Wenn man jeweils einen Jadestein in das grüne Kastchen steckt und dann das rote ôffnet, erhált man die beiden Heliotrope für 39. Außerdem ist dort wieder eine Flasche Opferblut und ein Schlüssel, womit man erst mal zurück in den Keller muß. In 32 findet man u.a. einen Bannspruch. der das zweite wichtige Teil für Dianos ist. Dann setzt man das Blut ein und landet in 31, wo der Block jetzt oben bleibt. Die Karte verändert sich dabei etwas. 7 ist jetzt nicht mehr mit 6 verbunden, sondern mit 33. Au-Berdem gibt es in 2 jetzt eine Treppe, die nach 36 führt. Dort findet man u.a. einen Antimagiespruch, den man auf einen der Machtjuwelen in 3 anwendet, nachdem man ihn vom Sockel geschoben hat. Dadurch bekommt man den ersten Türkis. Den zweiten erhält man, indem man den Versteinerungsspruch aus 33 auf das Flaschchen mit der hellblauen Flüssigkeit aus 21 spricht. In 37 nimmt man einen Schluck Unsterblichkeitstrank und läßt dann die Flasche fallen, bevor man über die Pfähle läuft. Nachdem man die drei Schädelschlösser in 38 geöffnet hat, braucht man in 39 Nerven.

Im Tagebuch des armen Kerls in 15 stand, daß man sich vor keinem Schädelschloß furchten soll, also stellt man sich einfach vor den Schädel. Tatsächlich verliert er seine bösartige Wirkung haarscharf, bevor man tot ist. Jetzt kann man ihn mit den beiden Heliotropen offnen. In 40 nimmt man erstmal, was man an Ausdauertränken noch übrig hat und legt dann den Willensbrecher und den Bannspruch ab. Dann geht man nach 42 und dort gleich durch die mittlere Tür. Dadurch bekommt man in 11 nochmal eine Ladung Juwelen, die dem Willensbrecher den letzten Schliff geben. In 37 hebt man den Trank wieder auf, nimmt einen Schluck und nimmt ihn diesmal mit nach 40, wo man ihn in die Kiste legt. Dorthin kommen ebenfalls der Willensbrecher und der Bannspruch. Diese Gegenstände findet man nun in der Kiste in 42 wieder. Man wartet, bis Dianos auftaucht, nimmt den letzten Schluck aus dem Trank. stellt sich direkt neben Dianos und spricht den Bannspruch auf ihn. Danach gibt man ihm mit dem Willensbrecher den Rest.

# **Earthrise**

Ulrich Wimmeroth aus Köln hat das Adventure "Earthrise" von Interstel gelöst. Zusammen mit ein paar Karten dürftet Ihr jetzt keine Schwierigkeiten mehr haben.

Kurz ein paar Worte zur Story. In ferner Zukunft werden Mineralien auf Asteroiden im Weltail abgebaut, Jene Planeten werden ausgehöhlt und mit einem Triebwerk versehen, auf das man ihn steuern kann. Ein solcher Asteroid namens Solus ist aus seinem Kurs gekommen und fliegt auf die Erde zu. Funksignale werden nicht beantwortet, die Katastrophe droht. Jetzt kommt unser Held auf die Bildfläche, ihm wird befohlen. Solus zu besuchen und alles wieder ins Lot zu bringen. In der Umlaufbahn um Solus angekommen, wacht unser Held aus dem Kälteschlaf auf, und los gehen die Probleme. Sehr viel ist in der Raumfähre nicht zu tun, man steigt die Leiter nach oben in den Kontrollraum und holt sich die Sauerstoffflasche aus dem Ständer an der Wand. Dann zur Luftschleuse (ein Diagramm der Raumfahre ist auf der Rückseite des Manuals zu finden), dort ist eine Schalttafel mit der man den Schrank rechts öffnen kann. Hier nimmt man seinen Raumhelm. Jetzt kann man im 02 & Fuel-Storage-Raum an dem Ventil seine Sauerstoffflasche auffüllen. Wieder im Kontrollraum legt man sich in die Control Couch und öffnet die Landing-Bay-Tür. Dann ab zum Beischiff, Vorsicht, Helm aufsetzen, einsteigen, in den Stuhl setzen und Knöpfchen drücken. Nächste Station ist dann der Asteroid. Hier sollte man ein wenig rumlaufen und sich die Gebäude einprägen. Trifft man auf einen kleinen Einstieg mit Leiter, so sollte man den nehmen (aber ruhig erst die vielen Tode ausprobieren), und schon ist man in der Station drin. An einem Schreibtisch entdecken wir ein paar Knöpfe, einer davon öffnet einen Schrank, in dem wir den Sicherheitsausweis finden. Lassen wir uns in der Mitte des Raums entseuchen (bitte den Knopf für Menschen drücken), können wir ungehindert weiter in die Station vordringen. Hier stehen wir nun im ersten Stock vor acht Türen. Aber mit Hilfe der Skizzen werden wir uns schon bald zurechtfinden. Erstmal alles ablaufen und viele schöne Tode sterben, aber jetzt mal mit Sinn. Im Labor besorgen wir uns Informationen uber all die Monster in der Station, wir merken uns die Begriffe "Biomed", "Tymak", "Karik", "Glitten" und "Zeld".

Dann rauf in den zweiten Stock und in die Quartiere der Besatzung, Man öffnet alle Türen (die verschlossenen beachtet man nicht) und nimmt alles, was nicht angebunden ist. Da wären ein Kamm, ein Hammer, ein Fernglas, eine Socke, eine Pistole und eine Säge. Nun mal flugs in die Küche, hier ißt man ein Stückchen Kuchen und nimmt auch noch eines als Reserve mit. Das Messer natürlich auch, muß ja wohl nicht gesondert erwähnt werden. In der Speisekammer fällt uns der Food Cylinder in die wirklich großen Taschen. Jetzt ist es Zeit, in die Sporthalle zu gehen (Gymnasium). Dort findet man logischerweise (?) einen elektrischen Magneten. Über den Ausgang im zweiten Stock verlassen wir die Station, aber nur, um mit unserem Hammer das Glasdach des Treibhauses zu zerschlagen. Beim Abstieg zurück in die Station nehmen wir den unteren

Teil der Leiter mit. Dafür lösen wir die Fesseln mit der Säge (es ist wirklich erstaunlich, was man so alles mitschleppen kann). Jetzt können wir ohne Probleme das Treibhaus betreten, die Spinne ist nicht mehr. Am Ende des Raums bearbeitet man die Schlingpflanzen mit dem Messer und kann die Türe öffnen. Hier packen wir die UV-Lampe ein. Nächste Station: Mineneingang (zweiter Stock, westliche Tur), den Blob schmelzen wir mittels der frisch erworbenen Lamne ein In der Abstellkammer rechts finden wir dann einen Laserbohrer und einen Kabelschneider (wire cutters). Im Security Room geht allerhand los. Wichtige Infos über die Monster bekommen wir vom Computer. Dafür setzt man sich in den Stuhl und verlangt die Datenbank Biomed, über die einzeinen Namen der Monster bekommt man Informationen und Punkte. Ein gezielter Laserschuß, und die Tür hat ein gro-Bes Loch. Per Feldstecher kann man jetzt eine interessante Nachricht vom Nachrichtenbrett ablesen. Ein weiterer Schuß durch das Loch in der Türe zerstört die Energiezufuhr der Barriere auf der Oberflache des Planeten. Das ist unser Stichwort, Helm auf und ab zur Oberfläche (da wir ja noch die Leiter haben, nehmen wir den Weg über die Mine oder



Auf Tips und Karten müssen Earthrise-Spieler nicht warten

# 721/1/21 1/21

# RSE Electronic Reinhard Schuster

den normalen Eingang). Ohne Energiebarriere können wir uns jetzt mal den Raumanzug auf dem Boden genauer ansehen, und... schon haben wir einen Schraubenzieher. Ein kleines Goldstück nehmen wir natürlich auch mit.

Rauf auf den Funkturm ist der nächste Schritt. Oben angekommen, entfernen wir die Schraube von der Abdeckung links. Jetzt läßt sich diese Abdeckung elektrisch am Schaltpult rechts öffnen. Bevor wir erneut sterben, klettern wir wieder runter und öffnen mit der Kombination rechts 3, links 1, rechts 6, links 4 die Box am Mast und durchtrennen die Kabel. Und wieder rauf. Hier stehen die Räder still, und wir kommen leichtestens an Schraubenzieher Nummer 2. Und jetzt? Klar, rein in die Station zum Monsterkillen. Im Labor ist jetzt die Zeit für unsere Killerbiene reif. Mit ihr geht es im ersten Stock durch die südliche Tür ins Vakuum. Damit unser Bienchen nicht zerplatzt. stecken wir es in den Food Cvlinder. Bei einem miesen Monster angekommen (dem Zeld), lassen wir ein nettes Free Bee heraus, und schon haben wir eine Sorge weniger. Im Chefzimmer nehmen wir die Lötlampe (Torch) und spazieren zurück ins Labor. Dort stellen wir unseren Freund wieder in sein Stübchen (das gibt Punkte). Zeit, mal die Energiestation Planeten aufzusuchen. den Riß im Boden überbrücken wir mit der Leiter, und das grüne Monster erschießen wir locker mit dem Laser. In einem Gang, erreichbar durch eine Tür in der Mitte des Raums, löten wir ein kaputtes Kabel zurecht. Beim Verlassen den Schraubenschlüssel nicht vergessen, Nächster Stop: Waldlandschaft. Die ist natürlich nicht echt, sondern nur ein autes Hologramm. Mit ein wenig Suchen finden wir die versteckte Tür des Kontrollraums. Mit unserem Schraubenzieher 2 öffnen wir eine Abdeckung und schneiden uns ein schönes Stück Kabel raus. Ach ja, das Stachelmonster vorher ist natürlich kein Problem, einfach nur den Magneten einschalten. Ein vorletztes Monster wartet auf uns. die Gottesanbeterin. Mit dem Schraubenschlüssel öffnet man das Ventil in der Wand, und schon ist Monster Nummer 5 nicht mehr. Also jetzt sind wir in der Maschinenkontrollstation, und wir erinnern uns an die Aufgabe, den Antrieb von Solus wieder zum Laufen zu bekommen, um unsere Erde zu retten. Im Nebenraum ersetzen wir das fehlende Kabel durch unser mitgebrachtes Stück, Für alle, die sich wie ich die Haare raufen, weil der dumme Parser uns nicht erlaubt, das Kabel abzuisolieren. Der Befehl lautet "bare wire" (oh Mann!), Jetzt wird im Hauptraum der Antrieb aktiviert, und wir sind fertig. In unserer Landefähre wartet allerdings noch eine grüne Überraschung auf uns. Aber ein gezielter Wurf mit dem Kuchen, und der Weg ist frei. Hinsetzen und automatic return betätigen ist nicht schwer. In der Raumfähre sammeln wir letzte Punkte, die Landing-Bay-Tür schließen, automatic flight eingeben, den Helm und die Sauerstoffflasche

an ihre Piätze bringen und in unsere Källekammer legen. Das war's, ein kleiner Abspann noch mit Aussicht auf weitere Abenteuer und schon sieht man einen ernüchternden Prompt von DOS auf dem Bildschirm. Ich hoffe, das Spiel macht Euch mit dieser Hilfe soviel Spaß wie mir.

# Falcon - Mission Disk II

Kampfpilot Achim W. Bille aus Gießen hat sich mit der zweiten Missionsdiskette zum Flugsimulator "Falcon" auseinandergesetzt und wichtige Tips für Euch zusammengestellt.

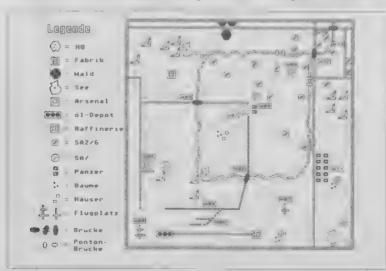
Die Landkarte im Handbuch ist, wie auch schon bei den ersten beiden Teilen von "Falcon", relativ ungenau und enhätt noch nicht einmal die Wegpunkte. Der Text des Manuals ist allerdings eine Zumutung; Nicht nur, daß er sehr schlampig übersetzt ist, er enthält auch oft falsche oder ungenaue Angaben. Außerdem kommen einige recht unappetitliche Passagen vor — Rambo läßt grüßen...

Beim Tiefflug über die Landschaft kann man einige nette Details finden. So gibt es z.B. östlich des Arsenals (W2) ein zweites Head Quarter, im Gebirge im MW stehen einer Fabrik und zwei einsame LKWs in der Landschaft, und in den beiden Gebirosseen befindet sich ein

Inselchen - ob dort im Turm eine verwunschene Prinzessin wohnt? Unterschiede zu den beiden ersten Teilen von Falcon gibt es hinsichtlich der Bewaffnung. Besonders wichtig ist die AIN-120-Rakete, die eine größere Reichweite als die Sidewinder hat, allerdings auch einen größeren "Wendekreis"! Daher sollte man sie nicht unterhalb von 5 Meilen verwenden. Zum Glück haben die feindlichen Flugzeuge noch ihre alten Kurzstreckenraketen. Die AGM-88 ist zwar sehr bequem, um SAM-Stellungen zu bekampfen, aber meistens sind nur wenige davon zu haben. Außerdem ist die gute alte Maverick leichter, so daß man diese bevorzugen sollte. Was Durandal-Anti-Runwaydie Bombe in dem Programm zu suchen hat, weiß ich nicht. Es kommt nämlich gar kein feindlicher Flugplatz vor... Der Cheat mit CTRL-X funktioniert leider nicht mehr, dafur kann man am Flugplatz bei W7 aufmunitionieren (nicht tanken, wie im Handbuch beschrieben). Auch die "Black-Box" ist nicht mehr

implementiert. Die Einsatze:

Für alle Einsätze, bei denen eigene Einrichtungen angegriffen werden, gilt dasselbe Muster: Radar auf TWS-Modus schalten und schnell zum angegriffenen Objekt fliegen. Dort kreist man solange, bis auf dem Radar die Angreifer erscheinen. Man fliegt nun auf sie zu, um genug Zeit zum Duell zu haben, bevor sie ihr Ziel erreichen. Erst dann sollte man sich um die eigene Offensive kümmern. Die feindlichen Hubschrauber greifen nur Panzer an. Die Migs hingegen haben viel dazugelernt: Wenn man sich auf einen Luftkampf mit mehr als einer Mig einläßt, wird man schnell in die Zange genommen und hat mindestens eine auf "6 Uhr". Abhilfe schaffen der Autopilot und die Zielumschaltung mit der Taste "T". Dadurch kommt man



Kalte Krieger aufgepaßt: Hier ist Euer Einsatzplan



schnell wieder in eine günstigere Position. Die "Extra Aircraft Option" sollte man nur bei Einsätzen wählen, die nicht zu weit von der eigenen Basis entfernt liegen. Wird der Flugplatz angegriffen, schafft man es sonst nicht mehr rechtzeitig. den Angriff abzuwehren, und das Spiel ist zu Ende. Außerdem sollte man ab und zu mai "Heavy Metal" oder "Five Carder" fliegen, um die Panzerflut einzudämmen. Sonst kann das Spiel nämlich auch schnell beendet sein. Die Missionen: 1. Heavy Metal

Bewaffnung: AGM-65, AIM-120, AIM-9M; Wegpunkt W1. Man fliegt zuerst zum HQ (W1) und erwartet dort die Hinds, die mit einem Zielkurs von 180 Grad bis 300 Grad einfliegen. Vorsicht: Nordöstlich vom HQ befindet sich eine SAM-7-Stellung! Sobald die Zielanzeige blinkt, feuert man im Abstand von einigen Sekunden ein paar AIM-120 auf die Hubschrauber ab. Da sie immer dicht bereinander fliegen, erwischt man meistens beide damit, sonst muß man halt Sidewinders oder die Kanone benutzen. Danach kann man sich um die Panzer kümmern, die auf direktem Wege von den Pontonbrücken zum HQ tuckern.

2. Five Carder

Bewaffnung: AGM-65, AIM-120, AIM-9M: Wegpunkt W1. Hier gilt das gleiche wie beim ersten Einsatz. Die Pontonbrucken lassen sich nur mit Mavericks oder Bomben knacken — aber wer nimmt die schon freiwillig mit?

Bewaffnung: AIM-120, AIM-9M, (AGM-65); Wegpunkt W1. Auch hier gilt weder dasselbe wie oben. Wenn man schon mal in der Luft ist, kann man sich auch noch um ein paar Panzer oder Pontonbrucken kummera.

4. Lone Ranger

Bewaffnung: AIM-120 und AIM-9M; Wegpunkt W4-2-1. Das Problem bei diesem Einsatz ist, daß die Migs ein beweglicheres Ziel, nämlich den Zug, angreifen. Deshalb sollte man zum Bahnhof fliegen und dort nach dem Zug Ausschau halten, der zum HO fährt. Nun kreist man in seiner Nähe und erwartet die Bösewichter, die

mit einem Zielkurs von 160 Grad bis 260 Grad herandonnern. Wichtig: Man muß unbedingt die tiefer fliegende Mig zuerst erwischen. Da die Migs viel schneller sind als die Hinds in den ersten drei Einsatzen. muß man schon ein paar AIM-120 abfeuern, bevor die Zielanzeige blinkt. Für die zweite Mig kann man sich mehr Zeit lassen. Eine andere Möglichkeit (oder falls man nicht getroffen hat) besteht darin, mit voller Geschwindigkeit auf die Mig zuzufliegen, im letzten Moment auszuweichen und sie sich von hinten vorzunehmen. Da muß man sich allerdings schon etwas sputen...

5. Truck Interdict

Bewaffnung: AGM-65, (AIM-120, AIM-9M); Wegpunkt: Wald an der West-Ost-Straße. Der LKW-Konvol fahrt auf der langen Straße in östlicher Richtung. Es empfiehlt sich, ihn abzufangen, bevor er im Bereich der Straßenbrücken angekommen ist, da dort ein paar SAM-2-Stellungen liegen. Mit etwas Glück schafft man das, bevor die Migs überhaupt merken, was los ist. 6. Ace High

Bewaffnung: AIM-120, AIM-9M; Wegpunkt W3. Wir folgen der bewährten Taktik und fliegen schnell zur Brücke bei W3, um dort zu kreisen. Die Migs nähern sich mit einem Kurs um 250 Grad. Mit der Taktik von "Lone Ranger" kommt man auch hier weiter

7. Tank Park

Bewaffnung: AGM-65, AIM120, AIM-9M; Wegpunkt W11.
Die einsame Mig ist schnell
weggeputzt, und man kann
sich dem eigentlichen Auftrag
widmen. Die Panzer stehen in
zwei Fünter-Reihen hintereinander. Das einzige Problem ist
die SAM-7-Stellung nebenan.
Daher sollte man aus nördlicher Richtung anftiegen. Wer
besonders ehrgeizig ist, kann
auf dem Flugplatz bei W7
nochmal Mavericks nachfassen und alle zehn Panzer zerkleinern.

8. Tripple Trouble

Bewaffnung: AIM-120, AIM-9M; kein Wegpunkt! Die Migs greifen immer das Öldepot an, und zwar aus östlicher Richtung. Nach dem Start fliegt man daher sofort nach Osten







und kreist über dem Depot. Für die Abfangstrategie gilt das gleiche wie bei Einsatz Nummer 4. Hier greifen allerdings zwei Mig 27 an, was die Sache etwas schwieriger macht — aber wir haben ja inzwischen Boutine.

9. Dragon Head

Bewaffnung: Mk-84-Bomben, AIM-120, AIM-9M; Weopunkt W12. Dieser Einsatz ist recht schwierig, da man mit viel Beladung einen weiten Weg über zahlreiche SAM-Stellungen zurücklegen muß. Vielleicht sollte man vorher bei einem "Heavy-Metal"-Einsatz noch ein paar davon beseitigen. Nur wer unsportlich ist, fliegt diese Mission als Leutnant. Die Brücken lassen sich nur mit Mk-84-Bomben zerstören. Sonst gibt es nicht viel Besonderes, außer den SAM-7-Stellungen an den Brücken. 10. Interceptor

Bewaffnung: AIM-120, AIM-9M; Wegpunkt W5. Ein typischer Routineeinsatz. Die Migs haben einen Zielwinkel zwischen 180 Grad und 310 Grad. Den Rest kennen wir ja schon. Bei diesem Einsatz kann man sich auch das Arsenal von nahem ansehen: Es ähnelt eigentlich mehr einer Eisdiele.

11. Dragon Tail Bewaffnung:

Mk-84-Bomben, AlM-120, AlM-9M; Wegpunkt W13. Dieser Auftrag unterscheidet sich kaum von "Dragon Head"!

12. Home Base
Bewaffnung: AIM-120, AIM9M; Wegpunkt WO. Eine gute
Übung für Kurzstreckenpiloten. Man muß nur aufsteigen
und über dem Flugplatz kreisen. Die Migs haben meist einen Zielkurs von ca. 180 Grad,
seltener von ca. 290 Grad. Das
Abfangen ist eine leichte
Übung, aber wenn es schiefgeht, war der ganze Kreuzzug
umsonst.

# Their finest Hour

Martin Schrodt aus Bad Dürrheim ist unter die Bomberpiloten gegangen und hat ein paar Tips, die Euch zielsicherer machen.

Bombardieren: Fliegt das Ziel auf einer Höhe von 3000 Fuß an. Schaltet beim Anflug immer den Autopiloten ein, sonst gehen in Seitenlage die meisten Bomben daneben. Mit der DC-17 auf voller Motorleistung fliegen, mit der HE-111 auf 97 Prozent und der JU-88 auf 93 Prozent oder 95 Prozent. Wenn Euer Flieger schon beschädigt ist, sofort auf vollen Schub gehen und die Bomben elwas später abwerfen. Die Flans laßt Ihr besser oben. Die Flans laßt Ihr besser oben. Die

Bomben sofort abwerfen, wenn das Ziel im senkrechten Strich des Fadenkreuzes erscheint. Habt Ihr alles korrekt ausgeführt, dann trefft Ihr mit 100prozentiger Sicherheit. In den Plänen ist die genaue Bombenanzahl für alle Gebäude eingetragen.

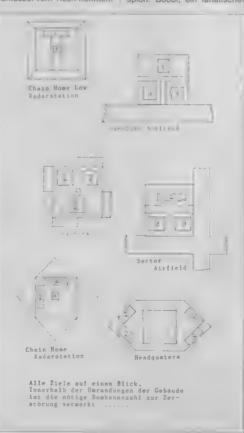
# Search for the King

Elmar Philippi aus Essen ist auf die Suche nach dem König gegangen und möchte uns das Leben etwas erleichtern.

Die Suche beginnt in Manteys Büro. In der Schreibtischschublade findet Les die Tüte und die Thermosflasche. Nachdem er seinen Boß um eine Gehaltserhöhung gebeten hat, kann er in einem unbeobachteten Augenblick die Schlüssel vom Tisch nehmen.

Sechs Ziele für Bombenpiloten

Er schließt damit die Tür in der Halle auf. Aus dem Werkzeugkasten im Lager nimmt Les den Presseausweis. Am Wasserbehälter neben der Tür wird die Thermosflasche gefüllt. Beim Verlassen des Fernsehsenders klaut Les dem schlafenden Portier noch seinen Traum und begibt sich zum Haus in der NY-Street. Les hält den Presseausweis vor den Türspion. Bobbi, ein fanatischer



Fan des Kings, läßt ihn daraufhin eintreten und fordert den "Reporter" auf, sich zu setzen. Er verlangt eine Cola und läßt sich von Bobby das wohlgehütete Halstuch des Kings zeigen. Absichtlich verschüttet Les das Glas Cola und wird rigoros vor die Tür gesetzt. Im Hinterhof klettert Mr. Manley über den Zaun und nimmt sich das rote Halstuch. Um dem Streß und Verkehr der Stadt zu entfliehen, sucht Les den Rummelplatz auf. Vom Zirkusdirektor erhält er nach Ausmisten des Elefantenstalls eine Freikarte. Als nächstes besucht Manley die Wahrsagerin und befragt sie mehrmals nach der Zukunft. Nach einem mißlungenen Annaherungsversuch verschwindet Madame Zarmooska. Les findet in der Eidechse eine Auferstehungskarte und nimmt sich noch etwas Kerzenwachs mit. Dem kleinsten Mann der schenkt Les den Traum und hat ab sofort in Helmut einen Freund und Helfer, Luigi, ein starker aber sehr traumger Mann, bekommt das Wachs und kann damit seinen Schnurrbart auf Vordermann bringen. Dadurch bessert sich seine Laune, und er beginnt wieder mit dem Hanteltraining. Les kann dann das Kolophonium von der Bühne nehmen. Am Zirkuseingang versorgt sich Les mit Popcorn, das er dann den Löwen zum Fraß vorwirft. Ungestört kann er nun den Zirkus erkunden und trifft auf den Artisten Fred. Nachdem Fred das Kolophonium bekommen hat, zieht er seinen Umhang aus und steigt die Leiter empor. Les schnappt sich den Umhang und läßt sich mit "Haut den Lukas" nach Vegas befördern. Vorher wird Klein-Helmut noch auf dem Postweg verschickt. In Vegas angekommen, nimmt Les Helmut aus dem Briefkasten und marschiert in die Wüste, um zu telefonieren. Nach einem kräftigen Schluck aus der Pulle findet Les das Casino-Hotel. In einem leeren Hotelzimmer, genau im Bad, findet Les ein Päckchen Zahnseide. Auf dem Wagen des Zimmermädchens Juanita entdeckt er einen Schlüssel. Um den Schlüssel zu erlangen, muß Les Juanita ablenken. Er setzt sich aufs Bett, nimmt dann das Schild von der Tür, wendet es und hängt es wieder auf seinen alten Platz. Nun richtet Juanita das Bett wieder her und Les greift sich den Schlüssel. Mit

# Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

| PC-ENGINE                    |       | Atari Lynx                  |      | Amiga                    |              |
|------------------------------|-------|-----------------------------|------|--------------------------|--------------|
| PC-Engine RGB                | 300   | Grundgerät                  | 299  | Ram auf 1 MB inkl. Uhr   | 119          |
| Turbo Express (Hand Held)    | 399   | Blue Lightning              | 59   | 688 Sub                  | 75           |
| Engine Games auf Anfrage     | 000.  | California Games            | 59   | A-10 Tank Killer         | 89           |
| Angebote ab 39 DM            |       | Chips Challenge             | 59   | Cadaver                  | 79           |
| Angebote ab 39 Divi          |       | Electrocop                  | 59   | Curse of the Azure Bonds | 89           |
|                              |       | Gates of Zendocon           | 59   | Dragons Flight           | 89           |
|                              |       | Gauntlet III                | 79   | F 16 Falcon              | 79           |
| SEGA MEGA UNIVE              |       |                             |      |                          | 59           |
| Konsole Pal od.RGB + 1 Spiel | 349   | Klax                        | 79   | F 16 Mission Disk II     |              |
| Sega Games Sonderangebote ab | 49    | Slime World                 | 79   | F 19 Stealth Fighter     | 89           |
| 8Bit Adapter                 | 109   |                             |      | Fatal Heritage           | 79           |
| Arcade Power Stick           | 109   | C 64 Disk                   |      | Immortal                 | 79           |
| Arrow Flash                  | 99    | Bards Tale III              | 59   | Imperium                 | 79           |
| Atomic Robokid               | 109   |                             | 69   | Indianapolis 500         | 79           |
| Baseball                     | 99    | Battle of Napoleon          |      | Invest                   | 79           |
|                              | 99    | Champions of Krynn          | 75   | Ishido                   | 75           |
| Batman                       |       | Dragon Wars                 | 49   | Larry III                | . 119        |
| Budokan                      | 109   | Gunship                     | 49   | Legend of Faerghall      | 89           |
| Burning Force                | 99    | Mikroprose Soccer           | 49   | M1 Tank Platoon          | 89           |
| Competition Pro Sega 16 Bit  | 59    | Oil Imperium                | 45   | Midwinter                | 89           |
| Darius II                    | 139   | Panzerstrike                | 69   | Might and Magic II       | 89           |
| Dynamite Duke                | 99    | Pirates                     | 49   | Operation Stealth        | 75           |
| E-Swat                       | 79    | Rings of Medusa             | 49   | Pirates                  | 79           |
| Fire Shark                   | 99    | Sim City                    | 59   | Pool of Radiance         | 75           |
| Gain Ground                  | 99    | Turn It                     | 29   |                          |              |
| Granada                      | 99    | Turnean                     | 39   | Populous                 | 69,-         |
| Hard Drivin                  | 109   | Ultima V                    | 69   | Rings of Medusa          | 79           |
| Heavy Unit                   | 109   | Olding v                    | 00.  | Sim City                 | 89           |
| Hell Fire                    | 99    | IBM                         |      | Starflight               | 69           |
| I love Mickey Mouse          | 99    |                             |      | Team Yankee              | 89           |
| John Madden Football         | 109   | Battle Chess II             | 89   | Their finest Hour        | 89           |
| Lakers vs Celtics            | 109   | Centurion Def.o.Rome        | 79   | Trans World              | 79           |
| Moonwalker                   | 99.~  | Champions of Krynn          | 79   | Turrican                 | 59           |
|                              |       | Das Stundenglas             | 89 - | Ultima V                 | 89           |
| Phantasie Star II (engl.)    | 109   | Fligh IV dt.                | 159  | Unreal                   | 89           |
| Phelios                      | 99    | Flight of the Intruder      | 109  | Wild West World          | 109          |
| Populous                     | 109   | Indiana Jones               | 79   | Wings                    | 89           |
| Strider                      | 99    | Ishido                      | 89   |                          |              |
| Super Monaco GP              | 89    | Larry III                   | 119  |                          |              |
| Super Shinobi                | 79,-  | Legend of Faerghail         | 89   | Ankündigungen            |              |
| Thunderforce III             | 99    | LHX Attack Chopper          | 109  | Dezember/Januar          |              |
| Zany Golf                    | 109   | Loom                        | 69   | TV Sports Baseball       | Amiga        |
| SEGA GAME GEAR               | 399   | Midwinter                   | 79   | Sim Earth                | Amiga/ST/IBM |
|                              |       | Might and Magic II          | 99   | Dragon Wars              | Amiga        |
|                              |       | Murder                      | 69   | Harpoon                  | Amiga        |
| GAMBEOY                      |       |                             |      |                          |              |
|                              | 169,- | Oil Impenum                 | 69   | Monkey Island            | Amiga        |
| Game Boy Incl. Tetris        |       | Olf's Well                  | 59   | Wolfpack                 | Amiga        |
| Light Boy                    | 79    | PGA Golf Tour               | 79   | Chaos Strikes Back       | Amiga        |
| Tragetasche (Hard Case)      | 49    | Populous                    | 79   | Bards Tale III           | IBM          |
| Baloon Kid                   | 49    | Ports of Call               | 99   | Cadaver                  | IBM          |
| Burai Fighter Deluxe         | 49    | Railroad Tycoon             | 109  | Dungeon Master           | IBM          |
| Golf                         | 49    | Rings of Medusa             | 79.  | It came from the Desert  | IBM          |
| Kwirk                        | 49    | Silent Service II           | 99   | Kings Quest V            | IBM          |
| Qix                          | 49    | Sim City                    | 89   | Trans World              | IBM          |
| Pinball-Revenge of the Gator | 49    | Team Yankee                 | 99   |                          |              |
| Solar Striker                | 49    | Test Drive III              | 89   | Weitere Spiele und Ne    | uheiten für  |
| Spiderman                    | 49    | Their finest Hour           | 89   | C64, Amiga, ST, IBM,     |              |
| Super Mario Land             | 49    | The Secret of Monkey Island | 69   | Lynx, PC-Engine, Sega    |              |
|                              |       |                             |      |                          |              |
| Tennis                       | 49    | Ultima VI                   | 99   | Game Gear und SNK N      | leo Geo      |

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel. 089-5022446, Fax. 089-5026767 Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911-203028

NEU NEU NEU NEU NEU

VERSANDZENTRALE DRYGALSKIALLEE 31, 8000 MUNCHEN 71, TEL. 089-786044, FAX. 089-786045

089/786044

dem Schlüssel gelangt er in die Hotelsuite. Dort schlägt zum ersten Mal die Stunde von Helmut, dem Kleinen, Angeseilt mit der Zahnseide läßt Mr. Manley Helmut in den Badewannenabfluß hinab. Im Abfluß findet Helmut einen Reinigungs-Bon. Les nimmt die Seide wieder an sich und geht zur Reinigung, Den Bon gibt er Susie und nimmt den weißen Anzug des Kings in Empfang. An der Rezeption laßt ihr Mr. Fabulous ausrufen. Ungestört kann Les sich nun neben die schöne Lyla setzen und ihre Sonnenbrille einstecken. Per Anhalter geht es nach Kingdom (Eingabe: Thumb). In der Telefonzelle verwandelt Les sich in den "King" und tritt als Elvis-Verschnitt in Red's Bar auf. Nun darf Les in die Villa des Kings. Helmut schaltet die Alarmanlage im Rachen des Baren aus. Nebenan findet Les die Gitarre und das Mikrofon. Die gerissene Gitarrensaite wird durch die Zahnseide ersetzt. Im Wandschrank des Schlafzimmers befindet sich ein geheimer Mechanismus. der einen versteckten Ausgang freigibt. Der "King" rutscht die Stange hinab und gelangt in die Küche. Unter der Küchentheke findet Les ein Brot. Mit Erdnußbutter, Brot und der Banane aus dem Eßzimmer kann der King sich nun sein geliebtes Sandwich zubereiten. Der King hat seinen letzten großen Auftritt dann wieder in Red's

# TV Sports Football

Matthras Süß aus Bielefeld ist begeisterter American Football-Fan, kein Wunder also, daß er sich besonders gut bei Cinemawares Sportsimulation auskennt.

"It's Touchdown-Time"

Hier die Tips, die für das Angriffsspiel die Pro-Set-Formation und für das Verteidigungsspiel die 4-3-Defense voraussetzen.

Die Mannschaftsaufstellung: Vor dem Sturz ins Ligagetürmel sollte man den Teameditor bemühen. Nicht nur, um seinen Namen an die jeweilige Lieblingsposition zu stellen, sondern, um einigen taktisch wichtigen Spielern die entsprechenden Eigenschaften zuzuteilen.

Die Lines:

Sie sind die Basis eines guten Angriffs-(Offense Line) oder Verteidigungsspiels (Defense Line).

Die Offense Line muß Löcher in die Defense Line reiBen, damit die Runningbacks
durchlaufen können oder bei
Paßspielzügen den Quarterback vor blitzenden Linebackern schützen. Die Defense Line hat die Aufgabe, gerade dieses Aufreißen von Löchern zu verhindern, oder aberselber Löcher zu schaffen,
durch die die eigenen Linebacker blitzen können.

backer blitzen können. Für OL und DL also Ränge zwischen 8 und 14.

Die anderen Offensespieler: Da mein Offense-Tip für bevorzugtes Spielen aus der Pro-Set-Formation gilt, kann man den Fullback (FB) vernachlässigen (spielt auch nicht in der Shotgun).

Wichtig hier: zwei gute Halfbacks und ein guter Reciever. Ränge also LHB 2, RHB 4-7,

RWR 5-10

Natürlich gehört der Quarterback (QB) zu unseren bestbezahlten Spielern, d.h. Rang

Die anderen Defense-Spie-

Mein Defense-Tip gilt für bevorzugtes Spielen aus der 4-3-Defense. Das macht die Outsidelinebacker nahezu überflüssig, da sie auch in der 6-1- bzw. 6-1-Key-Formation

Empfohlene Ränge für die nunmehr wichtigen Spieler: LILB 1, RILB 3, LCB 9, RCB 10, LS 12, RS 4

Spezialisten:

Kicker (K) mindestens Rang 13!

Man stelle sich vor: Berden Teams gelingen zwei Touchdowns, der Gegner verliert 14:13, weil er so blöd war und den miesesten Kicker der Liga (Rang 15 o. geringer) gekauft hat

Punter (P) kann ruhig Rang 15 bekommen.

Nicht ganz so wichtig, aber für die letzten Ränge haben wir uns ja den FB und die OLB aufgehoben.

Zum Spiel:

Naturlich kann man hier kein ganzes Spielgeschehen beschreiben, aber mit "unserem Team" (s.o.) gibt es zwei nahezu sichere Wege zum Touchdown.

a) Der Arbeits-Touchdown

Hierbei ist es wichtig, zu wissen, auf welcher Seite des Spielfeldes der nächste Spielzug losgeht. Sieht man auf dem Monitor den rechten oder linken Spielfeldrand?

Annahme: Auf dem Monitor sieht man den rechten Rand. Auswahlformation: Pro-Set Auswahlspielzug: oben rechts

Nach dem 1. o. 2. "Hot-Hot" den Feuerknopf drücken und halten (dies garantiert die Durchführung eines Laufspielzuges). Der LHB wird den Ball bekommen und auf der linken Seite bestimmt einige Meter machen. Ist der LHB dann gestoppt, wird beim nächsten Spielzug auf dem Montlor der linke Spielfeldrand zu sehen

Auswahlformation: Pro-Set
Auswahlspielzug: oben
rechts mit Feuerknopf, dann

Da diesmal der Spielzug mit dem Feuerknopf ausgewählt wird, wird er "gespiegelt", d.h. er geht jetzt über den Righthalfback. Hat dieser den neuen 1. Down dann noch nicht erreicht, einfach nochmal über links gehen. Im allgemeinen erhält man so innerhalb von zwei oder drei Downs immer einen 1. Down und somit beizeiten auch den ersehnten Touchdown.

b) Der "intelligentere" Touchdown

Natürlich wird das o.g. Verfahren nur gegen den "Robo-Coach" gelingen. Ein menschlicher Gegenspieler wird das nicht zulassen. Daher sollte man in lockeren Abständen einen Paßspielzug einstreuen. Dazu wird aus dem Pro-Set-Auswahlbild der untere linke Spielzug ausgewählt. Bei diesem Spielzug wir der Rechte-Reciever eine Route laufen. die ihn in die Mitte des Feldes. hinter die gegnerischen Linebacker und vor die Safeties, bringt. Man muß dann nur den eigenen QB, nach dem ersten "Hot-Hot", nach hinten ziehen, warten, bis der Reciever fast die Feldmitte erreicht hat und dann den Ball durch Drucken des Feuerknopfes dem Reciever zuspielen. Sollte der Reciever doch einmal gedeckt sein, so beobachte man die Runningbacks. Auch auf sie darf man passen.

Mit diesen Spielzügen dürfte es, insbesondere gegen einen Mitspieler, recht interessant sein. Wahrscheinlich wird er vor Wut in den Joystick beißen. Da beide Varianten aus der Pro-Set-Formation gespielt werden, wird er nie genau wissen, ob man über außen lauft oder nach innen paßt.

# Ultima Vi

Christian Kutsch aus Essen hat noch eine kleine Ergänzung, die Euch das Reisen mit dem "Orb of the Moon" erleichtert. Ihr müßt den Orb jeweils in einer bestimmten Entfernung zur eigenen Spielfigur benutzen. Will man z.B. nach "Moonglow", benutzt man den Stein auf dem zweiten Feld nordwestlich der eigenen Figur. Die Aufteilung der Felder entnehmt Ihr der Karte.

Sascha Braun aus Dudweiler kann allen Helden helfen, die noch Probleme mit dem "Codex" haben.

Mit seinem Tip gelangt man auf der "Isle of the Avatar" an den Codex, ohne daß man an den drei Schreinen der Gargovles gebetet hat. Um an den Tempel zu kommen, braucht man den Ballon. Ihr legt ihn direkt am Anfang des braunen Weges, der zum Tempel des Codex führt, auf den Boden. Jetzt schiebt Ihr ihn noch ein Feld nach rechts, so daß der Korb auf dem Gras liegt. Bevor man in den Ballon hineinsteigt. läßt man durch "Wind Change" den Wind aus Süden wehen. Wenn der Ballon richtig plaziert ist, schwebt er genau zwischen Weg und Bergen. Sollte der Wind den Korb von der richtigen Stelle weggeweht haben, muß man ihn wieder dorthin zurückschieben.

Der Wind treibt uns nun genau auf die rechte Statue, die
uns den Eintritt sonst verweigert. Normalerweise kann man
im Ballon einfach über sie hinwegfliegen und erreicht nun
den Schrein des Codex. Jetzt
legt man nur noch beide Linsen und den "Vortex Cube" mit
den "Moonstones" an die richtigen Stellen, und schon sind
wir ein Stück weiter.

# Invest

Finanzhai Sönke Fercho aus Wilhelmshaven erleichtert Euch den problemlosen Einstieg in die Welt der Hochfinanz.

Anfangs solltet Ihr einen Industriezweig wählen, der möglichst hohe Profite abwirft: Die Autoindustrie und der Bergund Schiffsbau haben sich als besonders profitabel erwiesen. Außerdem solltet Ihr immer eine hohe Feuer- und Unfallversicherung abschließen. Geht ruhig auf 2500 000 Mark, wenn Ihr geringeren Schaden erleidet, könn! Ihr noch zusätz-

Shrine of Stadt Stadt Shrine of Stadt Moonglow Honesty Britain Compassion Jhelom Shrine of Shrine of Schloß von Shrine of Shrine of Humility Passion Valor British Stadt New Unendliche Unendliche Stadt Magincia Leere AVATAR Leere Yew Shrine of Shrine of The Isle Shrine of Spiritually The Slab Diligence of the Justice Avatar Stadt Shrine of Stadt Shrine of Stadt Skara Brae Honor Trinsic Minoc Sacrifice.

Teleportieren feicht gemacht: Ein Avatar für alle Fälle.

lich absahnen. Mit dem Gewinn solltet Ihr unbedingt einen Arbeiter abwerben. Beträge zwischen 40 000 bis 50 000 Mark sollten Euch qualifizierte Mitarbeiter einbringen. Möglichst auch Aktien kaufen. dann habt Ihr in Notlagen ein gutes Finanzpolster. Nicht auf einen Detektiv verzichten. wenn er einen Sabotageakt aufdeckt, springt meist ein hübsches Sümmchen dabei raus und die Mitspieler kommen in Geldnot. Versucht einmal alle Aktien einer Firma zu kaufen. Wenn Ihr die Aktienmehrheit habt, wird Euch die Firma gutgeschrieben. Jetzt könnt Ihr einen Teil der Aktien wieder verkaufen: die Firma bleibt trotzdem in Eurem Besitz. Viel Spaß beim Geldschef-

# Fish

Eins der besten Magnetic Scrolls Adventure war zweifellos "Fish": Eine witzige Geschichte und knackige Rätsel 
lassen auch heute noch Freude aufkommen. Horst RetzerEberl aus Ingolstadt hat das 
gute Stück für uns noch einmal 
durchgespielt und liefert eine 
Komplettlösung.

Ziel dieses Adventures ist es, eine Stadt namens Hydropolis vor dem Untergang zu bewahren und eine gefährliche Verbrecherorganisation, "The Seven Deadly Fins", wieder einzufangen, nachdem die Euren Jungs aus dem Hinterzimmer entkommen konnten. Zur Lösung des Adventures sind alle 501 Punkte zu erreichen.

Das Spiel ist zeitbegrenzt, so daß man eingabeorientiert spielen muß, um das Ende auch zu einem "Happy-End" zu machen. Wir beginnen also in einem Goldfischglas, in welchem wir unseren Urlaub verbringen. Dieser wird jäh unterbrochen, als ein kleines Schloß in unser Glas geworfen wird. Da wir aber auf dem Rücken schwimmen, drehen wir uns erst mal um, schwimmen dann ins Schloß und erspähen dort drei Warps. Tja, betreten wir zuerst den Jagged Warp. Warpen ist wie Autofahren, nur daß du das Auto bist, gell! Angekommen im Back of Van spüren wir erst mal die Kälte, also nix wie rein in die Jeans. Vorne im Wagen findet sich unter einem Haufen Dreck eine Lampe, die wir einschalten, Jetzt

können wir uns auf den Weg machen. Bei der Abtei sitzen einige Hippies rum, und die mögen es nicht, wenn man mit ihren Sachen durch die Gegend spaziert. Also immer vorher das Licht ausmachen, o.k. Am Ruined Nave findet sich ein Kirchenstuhl, mitnehmen, Bei Ruined Transept den Stuhl wieder ablegen, hier brauchen wir ihn später noch. Wir betreten die Catacombs, wühlen ein bi8chen im Dreck und finden einen Zugang in den Altar Room. Dort nehmen wir das Seil mit und gehen wieder nach oben. Wir steigen auf den Stuhl, binden das Seil um den Wasserspeier (Gargoyle), der dort steht, gehen wieder nach unten und ziehen am Seil. Hurra! Samt Gargoyle geht's jetzt wieder in den Altar Room, wobei es sich empfiehlt, die Tür in den Catacombs mit dem entsprechenden Deckel zu verschließen (wütende Hippies sind kein Spaß!). Wir setzen den Gargoyle in den Altar ein; es passieren allerlei lustige Dinge, wir schnappen uns den Kelch und zuletzt das Grommet. Schwups, und schon sind wir wieder im Goldfischalas. Betreten wir jetzt den Small Warp. Wir stehen in der Plush Lounge, und hier nervt schon so ein Typ, der anscheinend kaffeesüchtig ist. Also Kaffeemachen ist angesagt, aber nicht mit uns. Wir fragen einfach Rod, er macht den Kaffee. Im Abfalleimer findet sich eine Kassette. Wir gehen in den Store Room und greifen uns alles, was rumliegt (Kassetten). Im Secondary Control Room schließen wir die Tür, drücken den Knopf. Wir öffnen den Schrank und lassen den dort

# STARKILLER Wo Violinen schluchzen...

Grafik: Rolf Boyke Texte: Heini Lenhardt



drinnen gefundenen Reiniger durchs Tape Deck laufen. Wir stellen die Lautstärke (fader) auf 5 und spielen alle drei Kassetten ab. wobei auf der letzten eine Botschaft zu hören ist. Im Office unseres Chefs öffnet man den Aktenschrank mit der in der Botschaft enthaltenen Kombination, nehmen uns die Spindel und Schwups, schon wieder. Ab geht's in den Smooth Warp. Auf einer Lichtung angekommen, treffen wir auf Mickey Blowtorch, einen Exkollegen von uns. Geht ihm aus dem Weg, er ist nicht so recht klar im Kopf (zuviel gewarpt, was?). Wir gehen in die Schmiede, öffnen Käfig und Schrank, nehmen Zange, Hammer, Tiegel und Handschuhe. Wenn wir die Schmiede verlassen, freut sich der Papagei, fliegt davon und das ist gut so. Wir gehen wieder zu Mickey und warten, bis er verschwindet, um nach der Explosion zu schauen (irgendwie ist der Vogel explodiert, ich hab's auch nicht so ganz gerafft). Wir untersuchen den Baumstumpf, finden eine Gold Disc und nehmen sie mit. In der Schmiede nehmen wir ietzt die Gußform aus dem Kafig, ziehen die Handschuhe an. schmeißen die Disc in den Tiegel, halten ihn mit der Zange ins Feuer und schutten dann das flüssige Gold in die Form. Wir gehen jetzt folgenden Weg: W, W, NW, NE, E und warten dort, bis die Form abgekühlt ist, zerschlagen diese mit dem Hammer und nehmen uns den Ring. Wuups zurück im Glas, großes Lob, aber jetzt geht's erst richtig los. Es ist ein Large Warp entstanden, den wir auch sofort benutzen. Wir landen in einem Körper, halb Mensch, halb Fisch, der auf Dr. Roach hört. Wir untersuchen die Wohnung, finden einen Fahrschein, eine tatty card und eine fisa card. Wichtig ist au-Berdem ein Computer-Paßword und der Termin für eine Besprechung mit dem Prinzipal Wir öffnen die Tür, schalten das Licht aus und verlassen unsere Wohnung, ohne abzuschließen (hat beides einen Sinn, später!). Mit der Bahn fahren wir zur

Opah University: Im Restaurant kaufen wir ein Sachet, und weiter geht's zur Besprechung beim Prinzipal. Hier erfahren wir nur, daß ein Mitarbeiter des Projekts zum Verräter geworden ist und wir ihn entlarven müssen, sonst ist ganz Hydropolis dem Untergang geweiht.

In der Bibliothek finden wir ein Buch, in dem wir solange blattern, bis wir auf eine Seite stoßen, auf der das Wheel abgebildet ist. Wir reißen diese Seite aus dem Buch. Vor dem Labor angekommen, stecken wir unsere tatty card in den Schlitz und betreten das Labor Wir hacken uns in den Compi ein, erfahren einiges über das Projekt. Was uns aber mißtrauisch macht, ist ein Spiel namens Shutdown, das besonders aut gesichert ist. Erst mal raus aus dem Computer. Im Store Room schauen wir uns die Wallchart an und führen in den Protocopier unsere Buchseite ein. Tia, und schon steht es vor uns, das Focus Wheel. Ganz wichtig: Schaltet das Gerät nach der Benutzung aus. Wir fahren nun nach:

Eelpout: Im Secondhandshop entdecken wir unser eigenes Fishton (geklaut, ha, ha), da es uns aber nicht gelingt, das Radio Case zu bekommen, wollen wir doch wenigstens unser Eigentum zurückkaufen. Im Hardware Shop kaufen wir die Schraubenzieher und die Tasche, im Music Shop die Ohrenstöpsel. Erstmal in die Kneipe und frusttrinken, denken wir uns. Hier treffen wir auf einen Betrunkenen. der sich als ehemaliger Mitarbeiter des Projekts entpuppt. Wir besorgen ihm was zu trinken, er schenkt uns dafür eine alte ID-Card. Wir kaufen noch ein paarmal was zu trinken, der Barkeeper ist entzückt über solch einen netten Mann und bietet uns einen Cylinder zum Verkauf an. Kaufen! Leider taucht einer der Fins auf und entwendet uns das Teil, doch wir bekommen die Information. daß sich in unserer Wohnung ein Warp aufgetan hat, in welchem wir den Cylinder finden konnen. Aber zuerst gehen wir in den Clothing Shop, wo wir eine Krawatte und eine Sonnenbrille erstehen. Jetzt fahren wir

Padlington: Vor unserem Appartment findet sich das Radio Case, das wir mitnehmen (aber nur wenn ihr das Fishton zurückgekauft habt). Jetzt bitte abspeichern! Wir betreten den Dark Warp. Es ist etwas kompliziert, es muß eine ungerade Anzahl an Ausgangen vorhanden sein. Ist das nicht der Fall, sollte man nach oben schwimmen. Hat man eine ungerade Zahl an Ausgängen, schwimmt man zunächst in alle Ecken (NW-NE-SW-SE), dann nach oben. Dies wiederholt sich so-

| Joyped, Hotstoll |        |                            | 119.00 | Bake Sen              | tens in |
|------------------|--------|----------------------------|--------|-----------------------|---------|
|                  | 200,00 | Final Stew                 | 110.00 | Space Harrior         | 89 94   |
| otuno FTZ        |        | Perpetten Worlds           | 99.99  | Space Investors '59   | 112 0   |
| Extra Jayped     | 49,50  | Sheet Sunters              | 99.90  | Strider (G MS)        | 130.00  |
| Afterburner      | 119.80 | Ohesia'n Ohopto            | 100.00 | Super Hong ON         | 100.94  |
| Air Stepr        | 99,90  | Golden Ano                 | 99.90  | Super Mesters Golf    | 100.94  |
| Alox Kidd        | 88.80  | Herma 2                    | 99.90  | Super Manage OP       | 100.94  |
| Altered Beest    | 79.00  | Hurrison                   | 90.00  | Summer Statement      | \$10.00 |
| Air Divor        | 99.90  | Ken North                  | 100.00 | Suppor Yhumeler Stade | 100.94  |
| Acto             | 119.00 | Kujake Oh                  | 00.04  | Titumderiorse 2       | 89.94   |
| Benfurthill      | 10.00  | Moon Wolloor               | 100.00 | Thursderfures 3       | 110.00  |
| Berletine        | 100.00 | Stew Zeeland Story         | 99.90  | Valeutte              | 0.9 94  |
| Columno          | 100.00 | Occupations and the second | 69.90  | William Range         | 99.04   |
| Curso            | 89.90  | Phont Blar 2               | 139.90 | Varmy dage            | 80.24   |
| Cyber (left)     | 88.80  | Phoni Stor 5 (lop.)        | 129 90 | Warrid Cup Seccer     | 99 94   |
| Dorwin           | 88.90  | Phobos                     | 109 90 | XDR                   | 1110 00 |
| D J Boy          | 89.90  | Rombn 3                    | 89 90  | Zaem                  | 89 14   |
| E Swal           | 98.90  | Raylan Sees 2              | 179.90 |                       |         |

| Game Boy, Tetris. | 01.1     | Holankyo Alien    | 59.90 | Birrapire Roads    | 59 90   |
|-------------------|----------|-------------------|-------|--------------------|---------|
| Dislookabel Batt  | 158.00   | Hyper Lode Runner | 54.90 | Q-Ettio            | 59.90   |
| Gamuboy Akkup.    | 79 90    | Ishido            | 59 90 | Quarth             | 59.90   |
| Alleyway          | d49.90   | Ken North         | 54.90 |                    | 449.90  |
| Asnub World       | 59.90    | Lock n Chase      | 54 90 | Ranma 1/2          | 59.96   |
| Baseball Kids     | 54 90    | Lunar Lander      | 69 90 | Revenge o.t. Gat.  |         |
| Battle Ping Pong  | 59.90    | Lupin 3           | 54.90 | States             | 59.90   |
| Batman            | 59.90    | Makaimura Galdon  | 59.90 | Swamper            | 59.90   |
| Billard           | 69.90    | Master Karateka   | 54 90 | Security           | 59.90   |
| Blodia            | 54.90    | Match Manua       | 59 90 | Snoppy             | 59.90   |
| Bomber Boy        | 59.90    | Mickey Mouse      | 54 90 | Snake Pilot        | 54 90   |
| Boulder Dash      | 69.90    | Monstertruck      | 69.90 | Seccer Boy         | 59.90   |
| Boung             | 59.90    | Moto Cross        | 54.90 | Soko Ban 2         | 59.90   |
| Burn Fighter      | 54.90    | Navy Blue         | 54.90 | Solar Striker      | d 49.90 |
| Card Games        | 49 90    | Nemesis           | 59.90 |                    | d 49.90 |
| Castlevanta       | 59 90    | Ninus Adventure   | 69 90 | Spider Man         | 59.90   |
| Coamo Tank        | 54 90    | Othello           | 49.90 | Super Mario Land   |         |
| Deadheat Scramb   | 10 54.90 | Penguin Boy       | 59.90 | Tesmenia Story     | 59 90   |
| Double Dragon     | 59.90    | Penguin Land      | 59.90 | T Mutant N. Turtie |         |
| Oranon Slaver     | 59 90    | Penguin Wars      | 54 90 | Years              | d 49.90 |
| Flappy Special    | 54 90    | Pipe Dream        | 59 90 | Trump Boy          | 54 90   |
| Flipull           | 54 90    | Pitman            | 54 90 | Ultrus Man         | 59 90   |
| Funny Fields      | 54 90    | Popeye            | 49.90 | Volley Fire        | 59 90   |
| Ghostbusters      | 62 20    | Purruc            | 59 90 | Wienrds a Ware, d  | 49.90   |
| Gett              | d 49 90  | Pazzle Boy        | 54 90 | Zaidu              | 59 90   |

| MEGAPA                         | CKS            | Sector Sector | nunga-  | ZUBEHÖR<br>Verifingerungskabel           | 9 93       |
|--------------------------------|----------------|---------------|---------|--|------------|
|                                | 00             | anteit        | nud     | 1. Joystick, Mans & Monitor - 2 m        |            |
| Реадсагна выте                 | AVDA           | 48 M PL       | 55      | Galess Sound Stered Diorbzer             | AM 189,86  |
| Ostenume ceman                 | 1:16           | 114 50        |         |  |            |
| Durent a Boquest The           | 125 90         | 6.60          | 129.90  |  |            |
| Connu (Carunar<br>Bor (Carunar | 1 4 56         | 44,           |         | Memortar Speicherstweiterung             | AM 229,00  |
| King i hund 1 2 odec s         | 25 90          | 13 5 50.      | 19 90   | Arriga 500, schallb , Uhr, Megabit       | Chaps      |
| Erry Court 7 mes 3             | D 30           | P1 95         | 59 St.  | MP Enghantition & township               | 454 400 04 |
| Klas over t                    |                | 114.0         | 33.30   | YC-Farbsplitter Automatic                | AM 498,00  |
| King war Lynn                  |                | 129.50        | 4.79    | YC-Assigner S-VHS-Schmittstelle          |            |
| Leave to Leave t               | 94 90          | 34.94         | 5-( +0) | Ad Lib Karte Solo                        | PC 299,80  |
| Low                            | Y. 2           | .5 %          | MI A    | 11 Staymen mit Juvebox-Softwar           |            |
| [8/4 = 3/4]                    | 19 49          | 11.10         | 3.80;   | FI SOMBINED IT I JUNEDUX-SOTWAY          | P          |
| term of the Date               |                | 258 NO        | .40,10  | Ad Ltb Komplettpaket                     | PC 378.00  |
| Marrier 1 Scott is             | 10 30          | 24 10         | 39.30   | was Ad I sa Solo mit Visual Compo        |            |
|                                | y 10 +0        |               | 09.     | weeks to the policy that a long contribu | Chill. 1   |
| Mac                            |                | 19 50         | 179,00  | Ad Lib Visual Composer                   | PC 179.00  |
| Picture Tons' 1                | 34 90<br>129 8 | 24 50         | 94,90   | PC-Muskovo., and Sound Blaster r         | ustribile  |
| Policional and 7               | 1586           | - 28 50       | 149.10  |  |            |
| Semange 19902                  | - 90           | 4 40          | 140,00  |  | PC 449,88  |
| See west                       | 84.90          | 89 99         | 79.90   | 24 Statistics kompat in Ad Lib di        | Ani        |
| \$217 017                      | 379 492        | 99 90         | 84.90   | The best of a lourky of the              |            |
| Spice Lieur 3                  | 24 96          | 09 99         | 291.40  | , division in the safe 1                 |            |
| Space Quest 1, 2 and -         | 249.90         | 234 (4)       | 249.96  |  | 269 00     |
|                                |                |               |         | 1 '                                      | 339 00     |
|                                |                |               |         | J stell-                                 |            |
|                                |                |               |         |  | - 35 96    |
| Public Domain                  | Clace          | ire . 1       | lmina l |  | . 500      |

Classics für MS-DOS (5, 25 Zoti)

THE PARTY



# ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

| 20 000 Meilen unt dem Meer  | -   |     | :   | Def Con 5                   |      | 4    | A | King Arthur                | L  |     | -   | Phanteey Star                | 3  | •   | A   | Spac   |
|-----------------------------|-----|-----|-----|-----------------------------|------|------|---|----------------------------|----|-----|-----|------------------------------|----|-----|-----|--------|
| CAN THE RESIDENCE -         |     |     | A   | Digi Paint 3                |      |      | A | Kingdoms Of England        |    | ò   | Α.  | Phontasia Star 2             |    |     | 2   | Start  |
| A 10 Tank Killer            |     |     | A   | Digi View Gold Version 4.0  |      | -    | A | King s Quest 1             | L  |     |     | PHM Pegasus                  | 0  |     | A . | Star   |
| Ann J                       |     |     | A   | Dos - 2 - Dos               |      | -0   | A | King s Quest 2             | Au | P   | A   | Piratesi                     | 5  | -   | A   | Start  |
| Ad Lib Soundharte           |     |     | A   | Dragon a Breeth             |      |      |   | King a Quest 3             | L  |     | A   | Platoon                      |    |     |     |        |
| Adventure Of Link (Zelda 2) |     | ₽   |     | Dregon's Lair (Anledung PC) |      |      | A | King s Quest 4             | L  | P   | A   | Police Quest 1               |    |     | A   | Starff |
| Atterniss Reality - City    |     | Р   | A   | Dragon Wars                 |      | P    | A | Ang Legend                 |    |     | Α.  | Police Quest 2               |    |     | A   | Starg  |
| Alternate Reality - Dungeon | l.  |     |     | Draukhen                    |      |      |   | No.                        |    | P)  |     | Pool Of Radiance             | 1. | P   | A   | Starg  |
| Auto Inc.                   |     |     |     | Dungeon Mester              |      | ₽    |   | JAN 197 2                  |    |     | A   | Pool Of Red Adv Journal      |    |     | Α,  | Star   |
| Brancel                     |     |     | A   | Elite (Lösung für AM ST)    |      | 0    | A | casting a 2                |    |     | -   | Populous                     | L  |     | A   | Stool  |
| Bar n Q* Power 1990 ed      |     |     | A   | Emperor Of The Mines        |      |      |   | Linguis 1 the Aricients    | N. | ρ   | 9 1 | Ports Of Call                | [E | P)  |     | Stella |
| Bardin nie                  | Ł   | P   | Α   | Europe Ableze               |      |      | Α | L'gracett up               | 1  | P   | -   | President is Missing         | 0  |     | A 1 | Storn  |
| Bard s Tale 2               | 1   | P   |     | F-14 Tomest                 | -    |      | A | 2015                       | (  | P   | A   | Project Firestert            |    |     | A   | Sub I  |
| Bard s Taxe 3               | L.  | P   |     | F-15 Strike Eagle 2         |      |      |   | commercial services        |    | P   | A   | Project Stealth Fighter      |    |     | A   | Swor   |
| Battle Of Antietam          |     |     | Α   | Feery Tale Adventure        |      | P)   |   | Lessure Sult Larry 3       | 4  | p   | A   | Questron 2                   |    | P   |     | Tang   |
| Battenayeks 1942            |     |     | A   | Fire Brigade                | rd . | +    | A | Lucky Luke .               | l  | P)  | -   | Ratroad Tycoon               |    | -   |     | Tetris |
| But non                     | L   | P   | A   | Figh                        |      |      |   | Lurking Horror             | 1  |     |     | Reach For The Stars          | 4  | -   | A   | Time   |
| Butture (2) Nago eon        |     |     | A   | Flugsimulator 3             |      |      |   | Menhunter New York         |    | p   | A   | Red Lightning                | L  |     | A   | Ultim  |
| 6 < 21 - 3                  |     |     | A   | Flugsimulator 4 (49,90 DM)  |      |      |   | Manhunter San Francisco    | L  | Pj  | Α   | Red Storm Rising             |    |     | A   | Uttim  |
| B a J . 010                 | į.  |     |     | Fountain Of Dreems          | 0    | 0    | Α | Mentac Manston             | h. | P.  |     | Rings Of Meduse              | (f | 27  |     | Ultim  |
| Between                     | L   | p   |     | Future Wars                 | (1,  | P):  |   | Mars Sage                  | 4  | p   | A   | Roadwar 2000                 |    | 10. | A   | Ultim  |
| Bubore unos!                |     | ρ   |     | Galdregon's Domain          | L    | "p   | A | Mayorio                    |    |     |     | Robox                        | Ŀ  | p   |     | Ultim  |
| Carrier Command             | I.  |     |     | Gato                        | 0    |      | A | Might & Medic 1            |    |     | A   | Rommel                       | 46 |     | A   | Ulturn |
| Charp surknynn              | i.  | ρ   |     | Germany 1985                |      |      | A | Michi & Medic 2            | 2  |     | Α   | Russia                       |    |     | A   | Unin   |
| Chaps Strikes Back          | ï.  | p   | A   | Gettysburg                  |      |      | A | Millionnium 2.2            | I. |     |     | Secrets Of Monkey Island     | l. |     | A.  | Up P   |
| Chrono Quest                | ï   |     |     | Goldrush                    |      | 0    | A | Sitracio Warners           |    |     | Α   | Secrets Of The Salver Blade  |    |     | A   | War I  |
| Chrono Quest 2              | î.  |     |     | Guild Of Thleves            | Ĭ.   |      |   | Mortyrile Menor            | £. |     | -   | Sentinel (Firebird)          |    |     | Α   | War (  |
| Code tre seras              | rt. | p   | A   | Gunshio                     |      |      | A | Navcom 6                   |    |     | A   | Sentinel Worlds 1            | 6. |     | Α   | Ware   |
| Co S Bloom myl              | i   | pi  | A   | Hellowoon                   |      |      |   | Havy Seel                  |    |     | A   | Sentinel Worlds 1 Paragraphs |    |     | A   | Wast   |
| Conquest Of Camelot         | n.  | p   | A   | Hero a Quest                |      | P1   | A | Mauromancer                | L  | p   |     | Sex Vixens From Space        | 2. | -   | -   | Wast   |
| Curse Of The Azure Bonds    | i.  | ps. | -   | Hillsfor                    |      |      | A | North American Civil War 2 |    |     | Α   | Shadow Of The Beest          |    | P)  |     | With   |
| Dan bustos                  | -   |     | A   | Holiday Mater               |      |      |   | Daze                       | L  | Jb: | 4   | Shadowoate                   | 1  |     |     | Zack   |
| Day State + Der             | IL. | P   |     | Imperium Galectum           |      |      | A | Operation Marketgarden     |    |     | A   | Shogun                       | 1. | P   |     | Zork   |
| De 11 cut                   |     | p   | A   | Indiana Jones 3 (Adventure) |      | - 20 |   | Penzer Battles             |    |     | A   | Sorcerian                    |    |     | Α   |        |
| Deli use of the Crow        |     |     | A   | R Came From The Desert      |      | 195  |   | Penzer Strike              |    |     | A   | Soundblaster Soundkerte      | -0 |     | A   |        |
| Deta Vu (Amiga ST)          |     |     | - " | Jet                         |      |      |   | Paren                      | L  | 0:  |     | Space Ace                    |    |     | -   | Went   |
| Deta Vu 2                   |     |     |     | Kamploruppe                 |      |      | A | Personal Nightmare         | L  | 02  |     | Space Quest 1                |    | 9   | A   | sind   |
| Demon s Winter              |     |     |     | Keef The Thief              |      |      |   | Phantage 3                 | i. |     |     | Space Quest 2                | L  | P   | A   | inbeg  |

| IALLEPRO                             | G | 82.6 | 186 | MEINDEUTSCH  |
|--------------------------------------|---|------|-----|--|
| Soundblaster Soundkerte<br>Space Ace | L |      |     | Wenn "L" und "P" in Klammern stehen<br>sind die Plane im Preis der Lösung<br>inbegriffen |
| lorcerian                            | Ē | P    | Å   | Zork 1 L +   |

# DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

| 4 Legend of Faerghau 5 Unima o PC 89 99 6 Cadaxer AM 74 90 ST 74 90 7. Secret Of Monkey Island PC 89 90 90 9. Ultima 5 AM 89,90.064 89,90.765 89,90.81 89,90 9. Kick Off 2 World Cup 90 AM 89,90.064 44,80.81 89,90 | AM<br>74,90<br>PC<br>74,90<br>C 64<br>74,90<br>CHAMPIONS | PC<br>89.90 | AM<br>69,90<br>PC<br>89,90<br>C64<br>89,90 |            |
|---|--|-------------|--|------------|
| 10 Indiana Jones (Locastina) AM 67,90/PC 67,90/ST 67,90   | OF KRYNN   | SERVICE 2   | I RADIANCE                                 | con une // |

|                                       | Spra to | 7 13    | AMTOX  | 00      | THE   |
|---------------------------------------|---------|---------|--------|---------|-------|
| Le to the                             | E       | STR     | 19 3   | 19.90   |       |
| to And on Some                        | £       | STR     | 73.90  |         |       |
| AN AND THE PARTY                      | 5       | ARC     | 40 24, |         |       |
| he flor - from "                      | 0       | ROL     | 32 90  | 24 90   |       |
| 2 TAY DATA DOAD                       | 6       | NGL     | 14 90  |         |       |
| and the of the                        | 2       | ANC     | 19.50  |         |       |
| Sat time 1                            | D       | 3.15,5  |        | 19.90   |       |
| Der Trans                             | E       | ADY     |        | 258, 90 |       |
| he you which desigt                   | 8       | ROL     |        | 26 W    |       |
| Deline - 11 to 1 (Editor              | 0       |         | 29.90  |         |       |
| ga.                                   | D       | STR     | 19.90  |         |       |
| 70 21                                 | 5       | ARC     |        | 19 00   |       |
| Top state 3"                          | 15      | 15 (34) | 19.90  |         |       |
| · · · · · · · · · · · · · · · · · · · | E       | STR     | 1830   | 14.95   | 19.90 |
| on to Disseger 2                      |         |         |        | 29 0.   |       |
| A CAS I No Tues                       | 1       | SHO     |        | 19190   |       |
| 30.0                                  | D       | ANG     |        | 9 5-2   |       |
| media no fire so                      | E       | SPO     |        | 29.91   |       |
|                                       |         |         |        | 29 90   |       |
| contain titlett                       | D       | ADV     |        | 9.90    |       |
| tr et a Ka ale                        | D       | 100     |        | 19.90   |       |
| n at 1                                | D       | ARC     | 79.9C  |         |       |
| A SALES                               | 15      | ADV     |        | 34.90   |       |
| propert 2 Smart a top r               | D       | AOL     |        | 54.00   |       |
| artis Marious                         | 6       | ARC     |        |         | 39 WC |
| v Pys                                 | D       | 500     |        |         | 39.90 |
| L · Paris                             | 1,      | AMC     |        |         | 24.90 |
| La Carrier                            | 2       | ARC     |        |         | 24.80 |
| THY IS A                              | 8       | 222     | 58.80  |         |       |
| A 41 15                               | D       | APIC    | 29 90  | 19 90   |       |
| A - A- A                              | 2       | ARC     | 29 90  | 19 90   |       |
| SHAL PLAN ARMS                        | Ð       | 2114    |        | 29 90   | 29 90 |
| NO GRAPHIA                            |         |         |        | 19.90   |       |
| out and I was a                       | 6       | ROS     | 30 20  |         |       |
| 0. /2, 0.1                            |         | 840     | 19.90  |         |       |
| erts or 'Gold                         | 6       | 51B     | 29 90  |         |       |
| Na Jam gata                           | II.     | ADY     | 39.90  |         | 10 00 |
| teaching of the Greek                 | 4       | ARC     | 69 90  |         |       |
| ty and 3D Action                      | D       | ARC     | 19.90  |         |       |
| èrno                                  | 6       | BO4     | 28 90  |         |       |
| 11. et Sourte Am Footb.               | D       | 820     |        | 19 90   |       |
| 1 met Suprits 5-ps cm                 | 0       | SPO     |        | 24 90   |       |
| ownship Franche                       |         |         | 29 90  |         |       |
| hear Stopes The                       |         |         |        | 29 90   |       |
| will ON Top                           | D       | 278     |        | 9 80    |       |
| rath & Fresd - Joyped                 | 9       | 8.P·O   |        | 39.90   |       |
| et o a )                              | 0       | ROL     | 59,90  |         |       |
| mr + find                             | 1       | ADY     |        | 29.90   | 39 90 |
| Far - Middle Earth                    | 8       | 272     | 39.90  |         |       |
| fasiviand                             | D       | ROL     |        |         | 39.90 |
| Durry g                               | 0       | ARC     | 14.90  |         |       |
|                                       |         |         |        |         |       |



# ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?

WIR SCHAFFEN ABHILFE Erwahnen Sie einfach be, Ihrer Besteltung den "Software-Töst und für einen Kostenbertrag von OM 6.- pro Spiel testen wir ihr Pragramm von dem Versand.

# Die Preise für Lösungshilfen:

Lösung: 18, • Plane: 18, • Anleitung: 25,

Fordern Sie noch neute unser tostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preististe an!

FRANK HEIDAK

Tel. 02 21/40 74 47, 40 68 88, 401780 Telefax 02 21/40 19 89 J Komplettilösung
J Plan Plane
J deutsche Anieitung
Auftraggeber
Name:
Straße
Wohnort
Telefon
Computer

Kundondianet Liteungsbilled: 6221/402483, Dt. und Ba. von 17.00 - 18.30 Um Kundondianet Software 0221/400 127, Mar. Mt. und Fr. von 17.00 - 19.00 Um

lange, bis sich der Cylinder finden läßt. Nach oben verlassen wir den Warp wieder (muß man öfter probieren). Wir fahren weiter nach: Battersea (vielleicht vorher nach Opah und all die wertvollen Sachen ins Labor): Wir können die Drucktür nur dann öffnen, wenn alle Schalter in Hydropolis ausgeschaltet sind (Lichtschalter zu Hause, Protocopier-Schalter). Jetzt muß alles ganz schnell gehen, sonst gibt's zum Abendessen durchgedrehten Fisch. Wir entfernen bei der Curve die Schraube mit dem Screwdriver und kommen so zum nächsten Teil, dem Filter. Weiter geht's nach:

Museum: Wir öffnen im Alarm Room das Sachet, das Plankton macht die Infrarotstrahlen sichtbar, und wir können ungehindert in den Crystal Room gehen und den Crystal mitnehmen. Von hier geht's nach:

Pickerel: Wir gehen nochmals in den Pub und laden den Kollegen, der das Spiel Shutdown im Compi gesichert hat, in die Disco ein. Sollte dieser nicht da sein, einfach nur warten, der kommt schon. Wir fahren weiter nach:

Opah University: Mit der Karte unseres Exkollegen lassen sich nun neue Welten erforschen, neue Zivilisation und neues... ah, Quatsch. Wir öffnen die Tür im Foyer und kommen so in den Research Wing. Hier entdecken wir den Crystal Tuna, mit dem wir unseren Crystal tunen, gut was? Im Tower werfen wir den Cyllinder in die Tasche, öffnen ihn und fliegen mit unserem selbstgebastelten Ballon zur Roof. Hier lassen wir sofort die Tasche los, greifen

uns die Photon Bridge, klettern auf das Geländer und stürzen uns mit einem Sprung wieder nach unten (Vorsicht: alles andere ist tödlich!). Es ist jetzt wohl an der Zeit, sich mit dem Kollegen vor der Disco zu treffen. Vorher setzen wir allerdings die Sonnenbrille auf und stecken die Ohrenstöpsel in unsere Fischohren. Wir geben unserem Kollegen die Krawatte und gehen in die Disco. Tia. das ist das Ende für den Fin in unserem Kollegen, Krach, Bumm, Schepper, Blitz, Weiter geht's ins Labor und den Stream Regulator anhand der Formel im Computer zusammenbauen. Und das geht so: Fix filter at wheel, fix crystal at bridge, fix bridge to filter, tie filter with case. Jetzt hat man den Regulator. Im Project Room versuchen wir, den Akzelerator mit Hiffe des Hyperdrivers aus dem Device zu bekommen. doch unser jetzt wieder normaler Kollege warnt uns davor. Die Schraube ist über das Spiel Shutdown gesichert (Bombe!). Ziel dieses Spiels ist es, von einer zufälligen Buchstabenkombination auf das Wort Water zu kommen, wobei sich jeder Buchstabe um 25 Schritte maximal verändern läßt. Allerdings verändern sich dabei auch die anderen Buchstaben. Der Trick dabei ist die Zurückrechnerei. Spalte 2 und 3 müssen zugleich auf A T, Spalte 4 und 5 zugleich auf E R kommen. Spalte 1 mu8 dann nur noch auf W eingestellt werden. Haben wir also Shutdown gelöst, läßt sich die Schraube im Project Room entfernen, der Akzelerator herausnehmen und durch den Regulator erset-



# Chaos strikes back (Atari ST)

Marcel Kreitlow aus Hilden hat ein Problem mit dem guten Lord Chaos. Er ist auf dem Weg des Ninjas schon bis zum "Diabolic Demon Director" gekommen. Jetzt versucht er die Steinmonster auf die Bodenplatte unter dem Rotationsfeld zu locken, damit sich die Fallgrube nördlich davon schließt. Leider wollen die steinigen Burschen nicht so, wie er will. Kann ein braver Held aus der Leserschaft helfen?

In diesem Zusammenhang noch einmal eine Frage, die offensichtlich viele von Euch beschäftigt: Wie kann man Lord Chaos in "Dungeon Master" endgültig den Garaus machen? Selbst wenn man den "Firestaff" hat, ist das eine ganz schön knifflige Angelegenheit. Kann jemand von Euch die genaue Vorgehensweise beschreiben? vw

# Ultima IV (MS-DOS)

Markus Roth hat ein großes Problem. Er hat sich bis jetzt erfolgreich als falscher Prophet durchgeschlagen.

Er hat sich den Vortex Cube geholt, die Linse repariert und auch die zweite Linse hergestellt. Dann hat er sich den Heißluftballon gebaut und ist zum Gargoyle-Schrein geflogen. Nach der Eingabe von "Talk-Shrine" erhält er immer die wenig vielversprechende Antwort: "Thy deeds make thy unworthy of enlightment, return when they path is more focused." Kann das am "Amulet of Sublimission" liegen, welches er vom Lord Draxinusom erhalten hat?

# Might & Magic II

Marc Wendel aus Udenheim hat, wie viele andere, ein paar Fragen zu diesem komptexen Rollenspiel.

1. Wo findet man "The long One" im 9. Jahrhundert?

2. Wie kommt man mit dem Element Orb aus Dawn's Mist Dungeon? (Immer wenn man raus will, erscheint nur "The Orb denies you Exit".)

3. Wie kommt man in Mandagual's Lair?

4. Wie kommt sein Kleriker durch die Barriere in Coraks Cavern, wie gelangt er zu Coraks Body?

# CTARVILLER

# Wenn Experten sprechen. . .

Grafik: Rolf Boyke







# Die Antwort zu Legend of Zelda

Michael Bloch aus München kann Tina Siller weiterhelten. Sie fand im neunten Level weder den roten Ring noch den silbernen Pfeil. Der rote Ring ist ganz oben in dem leeren Feld. Durch Sprengen der unteren Wand wird der Zugang frei. Der silberne Pfeil ist ganz links im mittleren Raum. Durch einen Geheimgang in der mittleren Spatte ganz unten gelangt man ans Ziel.

#### Tower of Babel

Markus Alexander Schuba aus Willich beschäftigt sich seit längerer Zeit mit dem Strategiespiel "Tower of Ba-bel". Jetzt ist er auf ein scheinbar unüberwindliches Problem gestoßen: Bei Turm E der fünften Gruppe (Grabbing at Straws) lautet die Aufgabe, zwei Klondikes einzusammeln. Die gegnerischen Einrichtungen sind hier jedoch so geschickt plaziert. daß er bislang immer nur einen der beiden Klondikes erreichen konnte. Wer hat den Turm schon gelöst und kann ihn aus dieser mißlichen Laae befreien?

# Y's (Sega Master)

Jempi Potz aus Luxemburg pfeift, zusammen mit seinem Sega, aus dem letzten Loch. Bei "Y's" hat er zwar das vorletzte Buch und das durchsichtige Amulett gefunden, weiß nun aber nicht mehr, wie er wieder durch den Raum mit dem Gas kommt. Schnelle Hilfe von Euch ist gefragt.

## Die Antwort zu Dragon Wars

Stefan Hammer aus Frankfurt hatte zwei Fragen zu Dragon Wars. Stephan Gerats aus
Stuttgart weiß Rat. Zuerst in die
"Dwarf Clan Hall" gehen und
"Soften Stone" sprechen. Den
Spruch gibt sin Freeport bei einem Magier für 1000 Goldstücke. Jetzt in "Apsu Waters"
die Vulkangegend aufsuchen.
Dort verbirgt sich ein Eingang
zur "Dwarf Forge". Da man vorher die Zwerge befreit hat, trift
man jetzt einen Schmied dort,

dem man den Schädel von Roba gibt. Der Zwerg schickt einen nun zur Insel in "Irkalla's Realm", dort erhaltet Ihr dann das echte "Sword of Sodan".

Noch ein nützlicher Tip:
Oberhalb der Brücke von "Purgatory" befindet sich noch eine
Brücke, dort findet Ihr im ersten
Gebaude eine Kiste mit Gegenständen und 500 Goldstücken, die sich immer wieder
neu auffüllt, wenn Ihr die
Brücke wieder betretet. Besonders nützlich sind dabei die
"Grey Arrows". Sie erhöhen
den Attack-Status und können
auch mehr Schaden zufügen.

#### Die Antwort zu Bard's Tale III

Holger Ostheim aus Nidderau beantwortet die Frage von Andreas Schwederski. Er hing in der letzten Dimension "Malefia" fest und suchte das "Death-Horn"

Das sagenumwobene Death-Horn kann, wie die meisten anderen Waffen auch, am Ende eines Kampfes gefunden werden. Wohl dem, der es besitzt: Es wirkt wie das normale Fireoder Frost-Horn, mit dem Unterschied, daß, anstatt der normalen Hitpoints, alle Gegner einer Gruppe mit einem Critical-Hit getroffen werden. Holger fand das Death-Horn unglucklicherweise erst im letzten Kampf vor Taran, aber dort ging es dann richtig rund. Hier sind einige Tips, wie man das Spiel auch ohne Death-Horn beenden kann: Wichtig ist, daß man ein oder zwei sehr gute Diebe entwickelt hat. Mit der "Hide in Shadow"-Option konnen sie sich an einen Gegner heranschleichen und einen Critical-Hit anbringen, Einmal versteckt, werden die Diebe nicht mehr angegriffen und auch von keiner magischen Attacke getroffen. So können sie ohne Probleme die härtesten Gegner überwältigen. Um gute Diebe zu erzeugen, empfiehlt es sich, sie neu zu erschaffen. Nun geht man mit ihnen in den Tempel des Mad Gods und bringt mal kurz Brilhasti um. Dann ab zum Review Board und auf den Level 35 befördern lassen. Alle Fähigkeiten sind jetzt auf 99 Prozent. Um zu Brilhasti zu kommen, einfach 'Sword" eingeben und durch das Portal "hinter" Euch ein Stockwerk tiefer gehen. Brilhasti befindet sich ganz oben links



# Wings (Amiga)

Frank Schumann aus Gevelsberg will Euch zu besseren Abschußguoten verhelfen. Findet Ihr es nicht auch lästig, das Euer Computer-Mitpilot immer die Maschinen herunterholt und Ihr trotz heldenhaftem Einsatz leer ausgeht? Kein Problem. Wenn Euer Kumpel einen Flieger abgeschossen hat, solltet Ihr, solange der Gegner noch in der Luft ist, tüchtig mit der Maschinenkanone draufhalten. Oft wird Euch dann der Abschuß gutgeschrieben, obwohl der andere Pilot die ganze "Arbeit" hatte.

# Apprentice (Amiga)

Zauberlehrlinge aufgepaßt!
Hier einige Paßwörter von Stephan Hartmann aus Stuttgart.
Wenn Ihr schon mal entferntere Welten anschauen wollt,
gebt einfach folgendes ein.
GUILD (für Welt 5)
SPELLS (für Welt 8)
DRUID (für Welt 12)
FAERIE (für Welt 14)

Nun noch ein paar Informationen für diejenigen, die wissen wollen wo sie hingeraten, wenn sie durch die Türen mit Totenkopf gehen. In Welt 6 zu Welt 26 In Welt 7 zu Welt 27

In Welt 8 zu Welt 27 In Welt 12 zu Welt 34 In Welt 34 zu Welt 13 In Welt 14 zu Welt 37 In Welt 37 zu Welt 15

# Starflight 2 (MS-DOS)

Sternenflieger Siegfried Bolz aus Ehingen/Donau hat noch eine kleine Ergänzung zum Sternenepos.

Wenn man in Starflight 2 beim Endkampf gegen die Uhls 117/152 (Planet 2) während des Eintritts in den Encounter oft die Leghk-Battle-Jumper-Täste (F9) drückt, kann man das Kampfgeschehen verlassen und direkt in den Orbit um den Planeten gehen. Praktisch.

# Prince of Persia (MS-DOS)

Stefan Winter aus Aachen zeigt uns, wie man bei "Prince of Persia" ohne größere Probleme bis in den vierten Level kommen kann. Bei der MS-DOS-Version drückt Ihr einfach die Tasten "Shift" und "L" gemeinsam, und schon kommt Ihr einen Level weiter.

## Lin Wu's Challenge (Atari ST)

Martina Rainbold aus Hamburg liefert die restlichen Levelcodes zum Grübelspiel.
Australien: OHBJAICD Schweiz: OHBJAJKG USSR: OHBJAKGJ Österreich: OHBJALCM Taiwan: OHBJAMLC Japan: OHBJANHF JAPANIC OHBJAODI www.

# Grand Monster Slam (Amiga)

Jörg Rieger aus Linden empfiehlt folgendes: Wenn im Hauptmenü "The King allows " erscheint, einfach "Losers, help!" eingeben. Jetzt solltet Ihr keine weiteren Probleme mit dem Spielgeschehen haben.

# Sword of Sodan (Amiga)

Mochtet fhr unsterblich werden? Dann hört auf den Rat von Frank Raum aus Nürnhern

Wählt für das Spiel die Frau aus und laßt sie im ersten Level sterben. In der Rangliste gebt Ihr dann Euren Vor- und Zunamen ein und anschließend die Zahl 300. Jetzt nur noch auf "Return" drücken. Siehe da, beim nächsten Spiel habt Ihr unbegrenzte Leben zur Verfügung.



Während ich den Großteil meiner Freizeit mit NCS' Jovpad-mordenden Ballerorgie "Hellfire" verbringe oder (zur Entspannung) mit einem zweiten Spieler in die Tiefe von Taitos Arcade-Hit "Sagaia" abtauche, tüftelten einige Leser wirklich originelle Tips aus: So findet Ihr auf diesen Seiten sowohl ein "Apfelmännchen"-Construction-Set für das Lynx, als auch eine kleine. aber feine (Um-) Bauanleitung für das Import-Mega Drive. Damit Rollenspieler nicht von vorneherein weiterblättern, gibt's zur Abwechslung mal wieder eine schöne Komplettlösung zu einem Vertreter dieses

Genres. Heinrich Max aus Hoheneiche kassiert mit seiner umfangreichen Führung durch die Märchenwelt von "Super Hydlide" 500 Mark für den Videotip des Monats. Den Spaß an diesem Rollenspiel wird die Lösung Euch hoffentlich nicht nehmen. Betrachtet sie als Hilfestellung, die Euch viel Raum für eigene Entdeckungen läßt; die beiden Karten behandeln nur die zwei schwierigsten Dungeons. Wohlan, genug eingeleitet, jetzt könnt Ihr Eure Jovpads einstöpseln und seit Wochen "gepauste" Schlachten, Jagden und Expeditionen wieder aufnehmen.

solltet Ihr Euch die Stadt der Wälder genau ansehen und dort alle Passanten, die umherlaufen, befragen. Macht Euch

mit dem Tag/Nacht-Rhythmus

vertraut, geht immer rechtzeitig zu Bett und sorgt dafür, daß Euer Held immer zu den vorgegebenen Zeiten seine Mahlzeit nehmen kann. Jeder Verstoß gegen diese Verhaltensregeln wird vom Spiel anadenlos mit schmerzhaften Abzügen vom Lebensenergiekonto quittiert. die in schlimmen Fällen sogar den Tod des Helden bedeuten können. Übrigens speichert Ihr jedesmal, wenn ihr in den Kneipen übernachtet. den Spielstand ab. Um sich mit diesen Regeln vertraut zu machen, ist es nützlich, die Stadt zu verlassen und durch die nahegelegene Umgebung zu wandern. Allerdings solltet Ihr keinesfalls die Stadt ohne eine Waffe verlassen. Schwach wie der Held zu Anfang nun einmal ist, zeigt sich eine Schleuder (Sling) als sehr praktikabel. Sie ist einerseits nicht zu schwer, andererseits eine Schußwaffe. so daß Euer Held nicht auf Tuchfühlung an die Monster herangehen muß. Am besten ist es. Geld und Erfahrungspunkte zu sammeln. Übrigens werdet Ihr im Laufe des Spiels einer Menge versteckter Gegenstande hinterenagen müssen. Diese Dinge sind unsichtbar und werden nur durch ein akustisches Signal angezeigt. wenn Euer Held darüberläuft Um die Gegend kennenzulernen, solltet ihr eine Wanderung in westlicher Richtung unternehmen. Wandert so lange

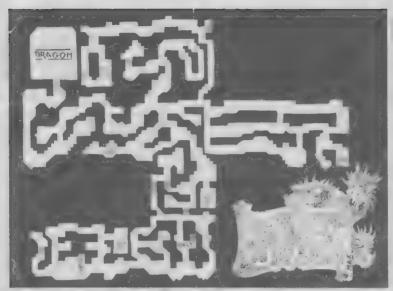
weiter, bis Ihr an einen Fluß gelangt und folgt diesem in nördlicher Richtung, Schon nach wenigen Bildern wird der Wasserlauf nach Osten abbiegen und über einem See eine Art Halbinsel bilden. Dort findet Ihr einen Geldwechsler, der all Euer Geld in die leichteste mögliche Münzform verwandeln wird. Damit könnt Ihr das Gewichtsproblem Eures Helden leichter in den Griff bekommen. Wenn Euer Held ein paar Level gewachsen ist und sich ein wenig Gold erkämpft hat, solltet Ihr Euch eine Keule (Club) zulegen. Diese Waffe ist in Verbindung mit einem eventuell vorhandenen Dauerfeuer am Joystick ein echter Gewinn Sehr nützlich sind auch die Zaubersprüche, die Ihr in der Waldstadt lernen könnt. Besonders die ersten beiden, Gegengift und Illusion. Hat der Held noch Tragkraft genug, schafft ihm eine Lederrüstung an. Auch ein einfacher Helm kann sehr nützlich sein, ist aber für die nun folgenden Unternehmungen nicht unbedingt erforderlich. Lenkt Eueren Helden von der Waldstadt aus nach Norden, bis Ihr an ein Ruinenfeld gelangt, Inmitten dieser Trümmer steht der Turm von Habel, den es zu durchsuchen gilt. Obzwar ein Turm, geht es erst einmal in den Keller hinunter. Dort im vierten Untergeschoß, in der rechten, unteren Ecke ist ein Schalter, der

# Super Hydlide (Mega Drive)

Im Lande der Feen hängt der Haussegen mal wieder schief. Überall in dem sonst friedlichen Reich tauchen auf einmal Monster und Ungeheuer in rauhen Mengen auf. Dies beunruhigt die friedliche Bevölkerung zutiefst. Ein tapferer Mega-Drive-Besitzer muß her, der den Mut hat, das Rätsel der Untiere aufzudecken. Heinrich Max aus Hoheneiche hat's schon hinter sich gebracht, nimmt alle "Super Hydlide". Neulinge auf ihrem Weg durchs Märchenland jedoch gerne bei der Hand Zunachst



Diesen Dungeon-Komplex solltet ihr nur mit einem Moralwert von über 100 betreten



Ihr benotigt einen magischen Drachenzahn? Diese Karte hilft Euch weiter.

den stillgelegten Aufzug wieder in Gang setzt. Nach einer Erholungspause in der Waldstadt geht es zurück zum Turm, wo Ihr das erste Untergeschoß aufsuchen müßt. Dort befindet sich der erste Einstieg in den Aufzug, der Euch bis zum 199. Stockwerk bringt. Auf der Spitze des Turmes, dem 200. Stockwerk, erwartet Euch das erste Obermonster. Eine böse, einäugige Riesenwolke, die nach ihrem Ableben einen Haufen Erfahrungspunkte und vor allen Dingen einen "Wolkenstein" hinterlaßt. bringt Ihr an Euch und geht hinunter in das 198. Stockwerk Dank des Wolkensteins könnt Ihr nun durch das mittlere, südliche Fenster klettern und über das daran anschließende Wolkenband in die Wolkenstadt gehen. In dem dort befindlichen Shop findet Ihr einige Gegenstände und Waffen, die es in der Waldstadt nicht gab. Behaltet im Kaufrausch jedoch immer Euer Gewicht im Auge. Der in dieser Stadt ansassige



Hard- u. Software

# Zentrale: 1100 Wien,

Gudrunstraße 158 Tel.: (0222) 602 26 18 Sie sehen nicht doppeltdoppelt Uns gibt es

# jetzt 2 x in Wien

POSTVERSAND IN GANZ ÖSTERREICH

# BEI SPIELEN NR. 1 IN WIEN

AMIGA, IBM-PC° + KOMPATIBLE, ATARI ST. GAMEBOY, SEGA-MEGADRIVE



Software

# Filiale: 1180 Wien,

Schulgasse 31 Tel.: (0222) 408 23 35



# KaroSoft

Jurgen Vieth



SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS) VORKASSE 4. - \* UPS-EXPRESS NACHNAHME 9:50 \* POST NACHNAHME 7. \* AUSLAND NUR VORKASSE \* 10,\*

Rufen Sie uns an:

© 02103-42088 oder 0161/2217007

ODER SCHREIBEN SIE UNS:

POSTFACH 404 • 4010 MILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand

# TIPS

Magier unterrichtet nur Mönche und Priester. Im Palast des Königs könnt Ihr von einem der Bewacher der Schatzkammer umsonst beliebig viele Kräuter zur Wiederherstellung der Magiepunkte kaufen (rechts unten an der Innenwand des Palastes entlang und dann nach Norden). Der weitere Weg gestaltet sich recht unkonventionell, denn es gift, sich an der richtigen Stelle durch ein Loch in den Wolken zu stürzen. Die Stelle findet Ihr, wenn Ihr den Palast betretet, jedoch an der Außenseite der Mauer das Gebaude halb umrundet. In das Wolkenloch, das Ihr dort in der Einbuchtung der Wand findet, steuert Ihr Eueren Helden. Er wird genau auf der Insel landen, auf der auch der Inselpalast steht, den Euer Held bestimmt auch schon entdeckt hat, jedoch mangels I.D. Card nicht betreten konnte.

Um den Umweg über die Wolkenstadt zu vermeiden, solltet Ihr Euch die I.D. Card besorgen, die eine der Palastbewohnerinnen verloren hat. Sie liegt in den Quartieren, unmittelbar an der östlichen Außenmauer. Der König dieses Palastes ist ein Sammler seltener Rantaten, und wie sich herausstellt, hat er auch schon alles. was Euer Held ihm anbieten kann. Einzig ein Drachenzahn fehlt dem Monarchen. Da Drachen nicht so einfach herumspazieren, gilt es nun, den Drachenhort ausfindig zu machen. Auf dem Friedhof, der im Norden vom Turm Habel liegt, findet Ihr einen Grabstein, unter dem sich der Zugang zur unterirdischen Stadt befindet (Ihr müßt den Stein von unten her schieben). Auch in dieser Stadt findet Euer Held wieder einige Dinge, die es sonst nirgends gibt. Besonders interessant ist die örtliche Bankfiliale. in der Ihr endlich ein Sparbuch (Bank Book) bekommt. Nach einem ausgiebigen Einkaufsbummel solltet Ihr Euch die Höhle ansehen, die links unten von der Stadt abzweigt. Sie wird zwar tagsüber von einem Krieger bewacht, der Euch nicht passieren läßt, jedoch gibt es an der Nordseite der Höhle einen Geheimgang, der jederzeit gefahrlos benutzt werden kann. In der eigentlichen Höhle könnt Ihr ein paar nützliche Dinge umsonst bekommen und unter der letzten Kiste den Eingang in die "Höhlen der Toten" finden. Wer jetzt keine Lampe nebst Öl bei sich

hat, ist aufgeschmissen. Dort

findet Euer Held, neben einigen nützlichen Utensitien, den Hort des dreiköpfigen Drachen. Den genauen Weg dorthin könnt Ihr der Karte der Höhle entnehmen. Die "Ancient Ruins" gewinnen erst später im Spiel an Bedeutung, Ihr könnt sie also während der Drachenjagd getrost vergessen. Ist der Drache überwunden, die geoffneten Mäuler seine Schwachstelle. könnt Ihr einen Drachenzahn nebst einem Haufen Erfahrungspunkte Euer eigen nennen. Bringt den Zahn zum Könio des Inselpalastes. Er wird Euch, hocherfreut über das Geschenk, seine Schatzkammer öffnen. Dort findet Euer Held in einer der Kisten die "Scroll of Jeem", die am Südufer des Sees Erstaunliches bewirkt. Es ist wichtig, daß Euer Held von nun an keine friedlichen Monster, wie z.B. grüne Pflanzengeister oder blaue Schleimmonster, mehr tötet. Diese greifen Euren Helden nicht an, ohne selbst angegriffen worden zu sein. Erschlagt Ihr diese Wesen, bekommt Euer Held Moralpunkte abgezogen. Da Ihr bisher darauf bestimmt keine Rücksicht genommen habt, befindet sich euer Moralwert (MF) mit Sicherheit auf Null. Da Ihr aber zu einem späteren Zeitpunkt des Spiels einen Wert von 100 Moralpunkten (Maximum) braucht, um ganz bestimmte Dinge zu finden, empfiehlt es sich, schon jetzt mit dem langwierigen Sammeln von Moralpunkten, die es für die Erlegung böser Monster gibt, zu beginnen. Doch zurück zum Spielablauf: Steuert Euren Helden zu der Stelle, an der er drei Säulen aus dem See ragen sieht. Wenn Ihr nun die Scroll" benutzt, taucht ein Palast vom Grunde des Sees auf. Diesen gilt es nun zu durchsuchen, jedoch solltet ihr ab hier vorsichtig sein, denn nun tauchen richtig rabiate Monster bzw. Roboter auf. Gute Waffen, starke Rüstung und viele Heiltranke solltet Ihr auf diese Expedition mitnehmen, Euer Held sollte sich schnurstracks in das dritte Stockwerk begeben und dort den Zentralcomputer suchen. Erst wenn Ihr Euch hier die traurige Geschichte der ehemaligen Herren dieses Palastes habt mitteilen lassen, kann Euer Held an den anderen wichtigen Stellen des Palastes die gewünschten Ergebnisse erzielen. So könnt Ihr nun, in einer Kiste, die

scheinbar bisher leer war, einen Weltraumkompaß finden. Auch kann nun die Energiezufuhr für die Energiefelder im zweiten Stockwerk abgestellt werden, so daß Euer Held nun an den dringend benötigten Raumanzug kann. Vorsicht beim Rückweg, wenn Euer Held bis dato kein absoluter Supermann ist (unwahrscheinlich), gibt es Gewichtsprobleme, und die Flucht aus dem High-Tech-Palast geht im Schneckentempo von statten. Wenn Ihr auch diese Expedition heil überstanden habt. gönnt Eurem Kämpfer ein wenia Ruhe, denn das nächste Ziel hat es in sich: Es gilt, das Fluchtraumschiff der verschwundenen Bewohner des High-Tech-Palastes zu finden. Mit angelegtem Raumanzug muß sich Euer Held nun in die gähnenden Erdspalten stürzen, die sich in südwestlicher Richtung von der Waldstadt befinden. Ihr gelangt so in den Weltraum, wo Ihr mittels des Weltraum-Kompasses den Weg zum Raumschiff finden könnt. Im Schiff muß der Held wiederum einen Zentralcomputer finden, von dem er den noch traurigeren Schluß der Geschichte der High-Tech-Wesen erfährt. Mittels eines ebenfalls im Raumschiff befindlichen Transmitters geht es wieder zurück ins Marchenland, wo lhr Euch getrost von dem schweren Raumanzug trennen könnt; er wird nicht mehr gebraucht. Den Kompaß kann Euer Held in der Waldstadt verkaufen. Jedoch darf er unter keinen Umständen das Horn verlieren, das er im Raumschiff gefunden hat. Nun gewinnen die Ancient Ruins in der Drachenhöhle (Cave of Death) an Bedeutung.



Von dieser Stelle aus muß Euer Held, wie es im Raumschiff beschrieben wurde, sieben Schritte nach Süden und vier Schritte nach Westen gehen. An dieser Stelle befindet sich ein Talisman, mit dessen Hilfe Fuer Held eine andere Dimension aufsuchen kann. Der Weg führt durch das Energiefeld. das in mitten eines kleinen Trümmerfeldes, nordöstlich der Waldstadt, steht. In der fremden Dimension erwarten Euren Held mächtige Gegner. Solltet Ihr in Bedrängnis geraten, so kann der Illusionszauber gute Dienste erweisen. Euer Held muß eine Insel aufsuchen, die ziemlich in der Mitte dieses fremden Landes liegt. Sie ist leicht durch die zwei Kreuze zu erkennen, die auf ihr stehen. Benutzt dort das Horn, und schwuppdiwupp befindet sich Euer Held in der Stadt der Illusionen. Im dortigen Laden besorat Ihr Eurem Helden das "Holy Water". Nun gilt es wieder die Waldstadt aufzusu-chen. Wer fleißig war und schon einige Zaubersprüche kann, gelangt schnell und problemlos dorthin. Wer diesen Zauber nicht kann, muß zu Fuß zurück und sollte in der Waldstadt einen Magie-Nachhilfe-Kurs belegen, um den "Move"-Zauber zu lernen. Der Weg zurück in die eigene Dimension fuhrt durch den Höhleneingang, den ihr im äußersten Sudwesten des fremden Landes findet. In der Waldstadt kann der Held nun das Siegel der Holztur durchbrechen, die standig von zwei Kriegern bewacht wird. Dazu braucht nur das Holy Water an der richtigen Stelle benutzt werden. Das Verlies, in das Ihr nun gelangt, hat es ganz besonders in sich. Zum einen sind die Monster hier besonders stark, zum anderen ist das Verlies tückisch aufgebaut. Es ist insgesamt drei Bildschirme breit und zwei hoch, läuft Euer Held jedoch aus dem letzten Bildschirm nach rechts in den nächsten, findet er sich im ersten wieder. Wandert Euer Held von oben nach unten oder umgekehrt. verhält es sich genauso. Also Vorsicht, hier habt Ihr Euch ohne unsere Karte ganz schnell verirrt. In diesem Labyrinth muß Euer Held die fünf Inkarnationen des Lichtes einsammeln. Denn nur wer diese fünf Inkarnationen besitzt, kann das Supermonster Varalys besiegen, das in diesem Verlies eingekerkert ist. Doch nur ein Held reinen Herzens, also ein







Riesenauswahl, tolle Preise, täglich Neuheiten, ständig Sonderangebote, Software zum Anfassen, alle Systeme, großer Parkplatz, leicht zu finden.

## Computerspiele Module

#### MN-HobbySoft

Amtsgasse 3, 6940 Weinheim Tel. 06201/181201

Parkplatz am Museum (ausgeschildert)

Mo.-Sa, 9.30-12.30 Mo., Di., Do., Fr, 14.30-18.00



Kneger mit einem Moralwert von 100, kann die fünf Inkarnationen überhaupt finden. Wer keine 100 Moralpunkte hat. kann ewig in dem Verlies umhertappen ohne etwas zufinden, und obendrein ist Varalys für einen Krieger ohne die fünf Inkarnationen unbezwingbar. Hat Euer Held die fünf Inkarnationen des Lichtes versammelt, erlischt Varalys Zauberkraft und er kann verhältnismäßig einfach besiegt werden. Nach dem Sieg müßt Ihr die Treppe, die vormals zu Varalys führte, untersuchen. Ihr findet dort eine Statue des Finsterlings, die der einzige Schlüssel zum Tor der Zeit ist. Hinter diesem Tor erwartet Euch Käizack, das Supermonster, auf dessen Konto alles Unheil im Lande geht. Um diesem Oberfiesling gegenüberzutreten, bedarf es jedoch noch einiger Vorbereitungen. Begebt Euch dazu in die Stadt der Illusionen und geht dort nach Einbruch der Dunkelheit in das Gefängnis. Von dem Mann in der ersten Zelle erhaltet Ihr einen wichtigen Gegenstand und wertvolle Informationen. Wer sich nun stark genug fühlt, kann sogleich zu der nordöstlichen Halbinsel aufbrechen. Wenn Ihr Euch auf diesen Weg macht, solltet Ihr allerdings genügend Krauter zur Wiederherstellung Eurer magischen Fähigkeiten bei Euch haben.

Eure Rüstung sollte so gut wie irgend möglich sein, und eine anständige Portion ungenutzter Tragkraft solltet Ihr auch noch übrig haben. Solchermaßen ausgestattet geht es auf die bereits erwähnte Halbinsel, auf der Ihr bis Mitternacht wartet. Wer keine Lust hat zu warten, kann natürlich auch den "Time"-Zauber verwenden. Um Mitternacht wird dann die Statue des Varalys benutzt, und Euer Held wird in Kaizacks Festung teleportiert. Hier geht es richtig zur Sache: Übermächtige Monster in rauhen Mengen erwarten Euch. Allerdings findet Ihr hier auch einen Schild, der von Elfen gemacht wurde und besonders guten Schutz verheißt. Das Ding ist jedoch recht schwer. so daß Ihr spätestens hier genau kalkulieren müßt, was Ihr mit Euch herumtragt. Sobald Ihr den Schild habt, solltet Ihr den Aufzug in den 2. Stock suchen. In der linken unteren Ecke wird eine Fee gefangen gehalten, die es zu befreien gilt. Dazu müßt Ihr in den 3. Stock hinauf und das äußerste linke Ende der Etage aufsuchen. Ist der Kerkermechanismus, der die Fee festhält, deaktiviert, geht es zurück zum Gefängnis des Märchenwesens. das Euch nun dabei helfen wird, den bösen Karzack zu besiegen. Denn ohne die Fee bleibt der monstrose Oberfiesling, der im 4. Stock residiert. unsichtbar. So, von nun an seit Ihr auf Euch selbst gestellt. Laßt Euch nicht unterkriegen. und denkt immer daran, je fieser der Bösewicht, desto strahlender der Held.

# Super Monaco GP (Mega Drive)

Fair-Play ist im Formel-1-Zirkus nicht mehr gefragt, seit Mark Bartholovitsch folgende Cheats ausgeknobelt hat: Mit

| 7 |      |       |      |      |
|---|------|-------|------|------|
|   | 4000 | 0000  | 0000 | 0000 |
|   | 0000 | 66D5  | 3627 | B140 |
|   | FA89 | E000  | 0000 | 1000 |
|   | 0000 | 00000 | G300 | FAOF |

habt Ihr eine ganz Saison hinter Euch gebracht, ohne auch nur ein einziges mal vom ersten in den zweiten Gang geschaltet zu haben. Selbstverständlich habt Ihr die Weltmeisterschaft für Euch entschieden und fahrt so mit dem stärkste Auto in das zweite Formel 1-Jahr ein. Wolft Ihr doch etwas aktiver am Geschehen teilhaben, könnt Ihr es mit dem Code

| FA89     | EG30       | 0101      | 0003    |
|----------|------------|-----------|---------|
| 0000     | 0000       | F200      | 7ED3    |
| versuch  | en. Dan    | nit dürft | Ihr das |
| letzte R | ennen n    | och mit   | fahren. |
|          | venn Ihr   |           |         |
| solitet, | solitet II | hr nicht  | verza-  |
| gen: Mi  | t dem Cl   | heat kor  | nmt lhr |
| auf alle | Fálle in   | den Ger   | ruß der |
| Endseq   | uenz.      |           | Wİ      |
|          |            |           |         |

# Heavy Unit (PC-Engine)

Angeblich aus purem Zufall entdeckte Daniel Amend aus Auenwald ein Option-Menü bei 'Heavy Unit". Drückt im Titelbild das Joypad nach links, haltet es gedrückt, drückt Knopf '1" und danach "Select". Jetzt könnt Ihr Schwierigkeitsgrad und Anzahl der eigenen Leben verändern. Den leider nicht gerade umwerfenden Musikstücken des Spiels könnt Ihr Euch über ein Soundmenü ebenfalls lauschen: Geht wie oben beschrieben vor, drückt jedoch nach "Select" zusätzlich noch die zweite Feuertaste. Mit dem Joypad und der "1"-Taste könnt Ihr die Melodien anwählen und -hören. wi

| 5.1  | 황난경영   | 6.1  | 育品は歴    | 7.1  | おいつお      | 6.1  | 2353             |
|------|--|------|---------|------|-----------|------|------------------|
| 5.2  | \$272<br>\$272<br>\$272<br>\$272<br>\$272<br>\$272<br>\$272<br>\$272 | 6.2  | 要いない    | 7.2  | Sale      | 8.2  | HERE!            |
| 5.3  | STATE.   | 6.3  | STATE L | 7.3  | AC 1051   | 8.3  | 2222             |
| 5.4  | <b>FYRE</b>  | 6.4  | 4225    | 7.4  | 記された      | 8.4  | के प्रशास        |
| 5.5  | \$255G   | 6.5  | 향수감소    | 7.5  | はなない      | 8.5  | おえええ             |
| 5.6  | Pan?   | 6.6  | 中本語語    | 7.6  | 1310 15 H | 8.6  | きれたと             |
| 5 7  | きしるひ   | 67   | のみさし    | 7.7  | 4783      | 8.7  | 意味は本             |
| 5.8  | 55575  | 68   | 素が言え    | 7.8  | 表示とひ      | 8.8  | THE              |
| 5.9  | <b>建型设置</b>  | 6.9  | THE     | 7.9  | Table     | 8.9  | 最大は清             |
| 5.10 | 素は幸福   | 6.10 | Tans.   | 7.10 | ないのは      | 8.10 | 表示みた<br>11283216 |
|      |  |      |         |      |           |      |                  |

2337 10.1 YEAR TRIES 10.2 1555 9.2

93 94 5733

95 8383 96 233 97 विश्वति

9.8 9.9 1000 9.10 旅行费 Sokoban II (Game Boy)

Zum zweiten Mal eilt Kav Streubel aus Wedel verzweifelten "Sokoban"-Spielern zur Hilfe. Hier die Fortsetzung seiner original japanischen Paßcodes:

#### **Bloody Wolf** (PC-Engine)

Ein Minitip zum Abschluß: Für 50 Schuß Flammenwerfermunition bürgt Thomas Hubrich aus München, falls Ihr in "Bloody Wolf's" Fallschirmsequenz (zweiter und fünfter Level) folgende Kombination gleichzeitig drückt: Joypad nach oben, Run, 1, 2 wi

#### Chip's Challenge (Lynx)

Wie Christian Lenikus aus Bad Ischl auf die Idee kam, die Frage seines Lynx nach einem Levelcode mit "MAND" zu beantworten, hat er uns leider nicht verraten. Tatsache ist, daß er damit in einen "Apfelmännchen"-Generator geriet, den die Epyx-Entwickler in ihr "Chip's Challenge" eingebaut hatten. Wollt Ihr also Eurem Lynx ein wenig Abwechslung vom täglichen Spieleeinerlei gönnen, gebt einfach die vier Buchstaben ein. Das Lynx hat innerhalb kurzer Zeit ein "Apfelmännchen" aufgebaut. Mit dem Joypad könnt Ihr jetzt einen dünnen, rechteckigen Rahmen über Bildschirm bewegen. Mit A zoomt Ihr in den Ausschnitt der Figur hinein, mit B heraus. Das Lynx braucht natürlich für jede neue Berechnung ein paar Sekunden. Über ein Menü (mit der Pausetaste zu erreichen), könnt Ihr noch eine ganze Menge Einstellungen verändern. Achtet jedoch darauf, daß alle Werte nur als Dezimalzahlen akzeptiert wer-

#### **Image Fight** (PC-Engine)

Ein weiterer von Thomas Hubrichs Mini-Tips: Haltet beim Einschalten "1" Eurer Engine gedrückt und schon weht ein Hauch von Spielhalle durchs Wohnzimmer: So wird der "Image Fight"-Bildschirm nämlich automatengerecht zusammengedrückt.

#### Lösungsservice Berry & Strohde

!Neu und Brandheiß!

#### KOMPLETTLÖSUNGEN + PLÄNE:

- \* Dragon Wars
- \* Hillsfar
- \* Pool of Radiance
- \* Champions of Krynn
- \* Secret of the Silver Blades \* Buck Rogers

- \* Chaos strikes back ★ Dragonflight # Ultima III-VI

★ Dungeon Master

\* Legend of Faerghail u.v.a. Might and Magic II, Fountain of Dreams, Cadaver (Vorbestellung mogi. Liste a)

#### Neu: Jetzt auch Software für alle Systeme

Pre-se für Kpf. Lösungen inkl. detail. Pflire DM 25. zunug: Versandrichten. NN DM 6. Vork. VS DM 3.

Bestellung rund um die Uhr bei

Lösungsservice RICHARD BERRY Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

Tel.: 0911,795102



## **BEI SPIELEN** NR 1

IN WIFN Postversand österreichweit

1100 Wien, Gudrunstraße 158 Telefon: (0 222) 602 26 18



Vertrieb von saemtliehen Konsolen SUPER GRAFX



Der Videospiele-Versand Aver die Sehwei

MEGA DRIVE



**GAME BOY** 

MEDIA ELECTRONICS, Postfach 7273, 3001 Bern Tel:031/361 345 - Tel:031/518 777 18 22 Uhr / Samstag ganzer Tag





" über 700 AMIGA-Games zur Auswahl " werterhin für. \*\*\* MS-DOS u. C-64 \*\*\*



GAME 159,-

Module ab 19.90 DM

Light Corridor Nightbreed No. key sland Test Drive Id Buck Rogers

Kostenlose Liste anfordern Telefonische Bestellannahme: 24 Std. Lieferung per Nachnahme Versandkostenanteil 5 DM

\* Programm einmal detekt ? \* \* Tausch ohne WENN und ABER\*

Rosrather Straße 643 Telefon 0221-861478

#### **ACHTUNG ÖSTERREICH!!** uetzt auch in Osterreiur die Super-Konsoler

SEGA MEGA DRIVE Die neue 16 Bit Konsole mit mehr als 25 Moduler Mega Drive mit Spiel 6S 3490

ohne Sprel

ohne S

NEC PC ENGINE Mehr ars 70 Spiele tagerno PC Engine mit Spiel ohne Spiel 65 2990
PC Engine mit Spiel nach threr Waht 65 3790
PC Engine Spiele schon ab 65 399

PC Engine Super Grafx ah 6S 990 SNK NEO GEO

65 8990

Die Super-Konsole mit 180 % Automaten-Graphik Man muß Sie einfach schon gesehen haben NEO GEO KONSOLE

ACHTUNG! NEU IN ÖSTERREICH!!! Verleih von sämtlichen Konsolen und Videospielen An- und Verkauf von gebrauchten Konsolen Spielen

STEIRERFUNK

Telefon 03 16/91 89 68



#### Golf (Game Boy)

Falls Ihr keine Lust mehr habt, nach jedem mißlungenen Schlag den Golfball in Gestrüpp oder Wassergräben zu suchen, verrät Euch Gameboy-Caddy Dennis Wälken aus Gelsenkirchen-Horst einen ultimativ nützlichen Cheat. Ihr könnt theoretisch ieden Schlag wiederholen! Kurz bevor der Ball an einer abgelegenen Stelle landet, mußt Ihr schneil alle vier Knöpfe auf einmal drücken. Jetzt gelangt Ihr ins Hauptmenü. Dort einfach den eigenen Namen anklicken und Continue betätigen. So könnt Ihr selbst den "Birdie Trv" wiederholen. Es ist nur darauf zu achten, daß der Golfball noch nicht zum Stillstand gekommen ist, bevor die Knöpfe gedruckt werden.

#### Metal Gear (Nintendo)

Ihr liebt aussichtslose Spielsituationen? Dann hat Marco Bundi aus Curaglia genau das richtige für Euch: Mit

BLXVJ DPR'W LJ9YB

landet Ihr in einem auf keiner Karte verzeichneten Geheimraum, der zudem scheinbar keinen Ausgang besitzt. Marco befindet sich immer noch dort und würde sich über Tips und Hilfestellungen durch andere "Metal Gear"-Spieler aufrichtiq freuen.

#### Klax (PC-Engine)

Sven Sulzbach hat einen genial einfachen Cheat für ein einfach geniales Spiel: Um bei "Klax" unendlich viele Continues zu erhalten, startet Ihr Euer Spiel mit neun Credits. Weitere neun Credits könnt Ihr Euch nun jederzeit mit "Oben" (auf dem Pad), "Select", sowie Feuer "1" und "2" erhalten. wi

#### Double Dragon II (Nintendo)

Offene Helikoptertüren sind lebensgefährlich, das weiß jedes Kind. Leider haben geplagte "Double Dragon"-Spieler keine Möglichkeit, diese eigenhändig zu schließen. Damit es die Raufbolde trotzdem nicht regelmäßig aus dem Hubschrauber weht, verrät uns Namri Dagyab aus Rheinbach einen nützlichen "Türe zu"-Cheat für die dritte Mission des Nintendo-Spiels. Drückt die Starttaste, sobald sich die Tür öffnet. Wartet drei Sekunden. drückt nocheinmal "Start" und die Gefahr ist gebannt.

#### Formation Soccer (PC-Engine)

Michael Bork aus Düsseldorf verrāt, wie Ihr gleich ins Elfmeterschießen einsteigen konnt: Drückt siebenmal "Reset", dann, kurz bevor das Titelbild wieder erscheint, gleichzeitig Knopf "II" und "Run" drücken. Wi

#### Teenage Mutant Ninja Turtles (Game Boy)

Drei geheime Bonusstages haben Flori Fernandezaus Diessen, David Rival aus Köln und deren "Teenage Mutant Ninia Turtels" gefunden, Level 1-1: Zutritt verschafft man sich, indem man zweimal gegen die hintere der beiden ersten Mülltonnen (nach den Parkuhren) schlägt, dann einen Schritt nach links. Das nun folgende Zahlenraten ist übrigens nicht leicht

Level 1-2: Das rollende Faß muß übersprungen werden. Jetzt läuft man einfach gegen die oberste Stufe der dreistufigen Anhöhe. Das alte Spiel Wer den letzten Stern nimmt, hat verloren", stuft David als mittelmäßig schwer ein.

Level 1-4: Ihr müßt unter dem Rohr (auf Wasser) bis zur Wand kriechen. In diesem Bonuslevel müssen Steine abgeschossen werden. Nicht allzu schwierig.

#### **Bonze Adventure** (PC-Engine)

Den ersten von vielen Geheimgängen des "Bonze Adentdeckte Michael ventures" Bork aus Düsseldorf. Er liegt ungefähr in der Mitte des ersten Levels. Lauft an ihm vorbei und beschießt den letzten der Grabsteine dahinter (vor der Treppe). Mit dem Stein verschwindet auch die magische Barriere vor dem Geheimgang. Wİ



### Lode Runner (PC-Engine)

Jetzt läuft er wieder: "Lode Runner", Opa der Spieleszene, hat sein Rentnerdasein überraschend aufgegeben, um ein Revival auf der PC-Engine einzuläuten. Peter Witte aus Gütersloh half ihm dabei. Zusammen schaftten sie 50 Levels und präsentieren dem geneigten Leser die ersten Codes.

| Leve  | 1       | Pal     | wort     |            |
|-------|---------|---------|----------|------------|
|       | 4268    | 8155    | 1.77     | 1.51       |
| 3     | ** , 1  | r,++,(, | r + 610" | H \$ 72    |
| 4     | Bt 1 "  | . 5     | 134.     | 12/2       |
|       | 4)"     | 264.    | * 1 5 4  | 4          |
| *)    | 14.5    | 246 9   | 348 (    | 134        |
|       | 4490    | 30,15   | 11.5     | Today 4    |
| è     | * 160 a | 42      | 5400     | 1 4 3 ,    |
| No.   | ** **1  | 5.10    | , ***    | r. 4.      |
| 15    | 619- 12 | (1 -4   |          | 17.3       |
| 41    | 4,244   |         | 1244     | + 5        |
| 1.    | 15 14   | 175.    |          | 1191       |
| 1.1   | ning    | 4114    | 44.0     | "religio   |
| 1.1   | 9116    | 0492    | 5. 41    | 1 645 c    |
| 15    | 9116    | 1792    | 119      | 1.6.4      |
| 1+    | 200 1   | 3172    | 89.18    | 2172       |
| 11    | 11 19   | njen    | , n B    | 31, 1      |
| 15    | 8 70 '  | 49,22   | 15 6 135 | repet to   |
| 154   | Susa,   | 1,715   | 31 1     | 1181       |
| 20    | 1611    | 0.14    |          | 1.5        |
| 21    | NES -6  | * 33    | *111     |            |
| 2.3   | 1114    | ATE     | ****     |            |
| 24    |         | 3043    | 31.7     | * 68       |
| 24    | 1992    | . 2. 9  | \$121    | 15 1 -     |
| 2.    | Bejille | 4.85    | 1808     |            |
| 26    | 2764-2  | H690    | 6958     | age .      |
|       | 15 1    | 31.13   | 5" ,",   | * 1/3      |
| , 25  | · · · · | 185 B   | 4, 81    | n1:1       |
| . 144 | 1.1     | 5743    | . 1, 1 " | . 35.      |
| kf)   | 2,54.4  | 95,00   | 1 10 4   | 51 5       |
| 3*    | 7 58 3  | ulo.    | 7 3 940  | 1 115      |
| 32    | 1-4-1   | 2945    | 4 255    | H4.7       |
| 5.5   | Gene,   | 9: 7.   | 44n3     | 1 3541     |
| 54    | 146     | b.118   | 5252     | c 4HH      |
| 315   | 9.166   | 1323    | 663*     | 1931       |
| 500   | 6.544   | 8672    | 7159     | 1/4.       |
| 37    | 410     | 4837    | (,1:9    | 100        |
| 319   | 414,    | 4593    | B        | 1 1 9 25 " |
| 310   | 984;    | -,- 49  | 1500     | 1 2        |
| 10    | * 11    | 1500    | (me      | 8:11       |
| -31   | 15 3    | .933    |          | 1 00 9     |
| 4.    | Au *    | 33%     | 11014    |            |
| 43    | +120    | 11:62   | 5584     | 1 548      |
| -1-1  | 1922    | 1048    | h686     | 11415      |
| 45    | 9110    | 17/2    | ~ h 5s\$ | 13.19      |
| 46    | 1639    | 5165    | 31, 0    | 34- 5      |
| 47    | 8067    | 4837    | '290     | 777.1      |
| 48    | 1915    | 0675    | 6403     | 5481       |
| 49    | 9421    | 77 1    | 'Heb     | 1985       |
| 110   | 9854    | 9624    | 4462     | 1,7        |
|       |         |         |          |            |

#### DJ Boy (Mega Drive)

Daniel Hektor aus Großrosseln hat sämtliche Levels des Mega Drive-Moduls "DJ Boy" durchrollt und bietet allen weniger erfolgreichen Skatern eine ganze Reihe von Tips und Hilfestellungen an: Den Endgegner des ersten Levels sollte

man mit einem Sprungtritt ("C", dann "B") ausschalten. Danach rat Daniel zum Kauf einer Energieerweiterung und zum Wiederauffüllen des Energiebalkens. Wenn möglich, sollte man sich für den Rest des Geldes auch noch einen Boxhandschuh anschaffen, Imzweiten Level den Endgegner ebenfalls mit dem bewährten Sprungtritt aus dem Weg räumen, beim anschließenden Einkauf vor allem die Energievorräte und die Schlagkraft berücksichtigen.

Dritter Level: Die Clowns werden nach Daniels Angaben am besten durch Faustschläge ausgeschaltet. Im Laden wiederholt man das bewahrte "Energie-Spiel", kauft sich jedoch diesmal schnellere Rollschuhe. Der nächste Endgegner wird dann wieder mit einem Fußtritt begrüßt. Jetzt die Mütze kaufen und dabei natürlich das Auffüllen sämtlicher Energievorräte nicht vergessen. Die Punker (Endgegner, Level 5) bekommen dann wieder den Rollschuh zu spüren. Shop: Energie und ein Extraleben kaufen. Beim sechsten und letzten Endgegner sollte man dann ebenfalls auf den bewährten Fußtritt zurückgreifen. Viel Spaß beim Betrachten des Abspanns!

#### Umbauanleitung für das japanische Mega Drive



Mit dem Erscheinen des europäischen Mega Drives und europäischer Module häufen sich auch bei der POWER PLAY

die Anfragen bezüglich der Kompatibilität. Wie bereits mehrfach erwähnt, laufen die europäischen Module nicht ganz problemlos auf den importkonsolen. Der Grund dafür liegt redoch nicht an der Hardware des Mega Drives, sondern vielmehr am Gehäuse. Ein kleiner Kunststoffriegel greift normalerweise, sobald der On/Off-Schalter in die On-Position gedrückt wird, in eine kleine Vertiefung der japani-schen Module. Diese Vertiefung ist bei europäischen Modulen leider nicht vorhanden; nur mit sanfter Gewalt überredet man das Grundgerät, die Module zu schlucken. Entfernt man bei dem europäischen Mega Drive diesen Riegel, lauten auch die "offiziellen" Module problemlos. Simon Spitzmüller aus Lichtensteig in der 
Schweiz verrät Euch, wie's gemacht wird. Doch Vorsicht: Die 
Garantie dürfte durch den Eingriff verfallen. wi

#### Devil Crash (PC-Engine)

Kein Videospiel, das man nicht irgendwie übers Ohr hauen könnte. Selbst der teuflische Vorzeigeflipper "Devil Crash" ist nicht gegen Cheats von Engine-Besitzern wie Thomas Hubrich aus München gefeit. Mit dem Paßwort

DDDDDDCCC sprengt man jeden Highscore. Spielen kann man danach nicht mehr, dafür gibt's aber ein hübsches Endbild zu bestaunen.

### Cyberball (Mega Drive)

Zuwenig Freizeit, um "Cyberball" regulär durchzuspielen? Mit

U2BBGXVGIB7L

schafft Ihr, dank Adrian Klima aus Paderborn, jede Liga und könnt Euch die anschließende Slide-Show ohne großes Robotergemetzel ansehen. wi

#### Trojan (Nintendo)

Einfacher geht's wirklich nicht: Sven Poehls aus Alpinsbach verrät seinen Continue-Cheat für "Trojan". Einfach während des Titelbildes den Joystick nach oben drücken und das Spiel ganz normal mit "Start" beginnen (bzw. fortführen).

### Lock'n'Chase (Gameboy)

Eine Möglichkeit, das Labyrinth-Spiel "Lock'n'Chase" auch nach dem eigentlichen Endlevel 6.3 noch weiterzuspielen bzw. gleich in Level 7.1 zu starten, verriet uns Gerald Kloos aus Seeheim-Jugenheim: Die Tastenkombination A A B B A B B

nach Einschalten des Gameboy in schneller Folge eingegeben und — voilà — eine ganze Reihe neuer Levels erwarten den Spieler. wi



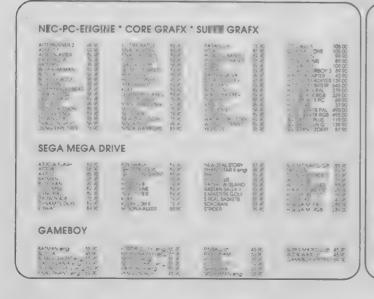
Kompatibilität leichtgemacht: Unbauanleitung fürs Mega Drive

# NS CREDITS 089/769 82 20

#### AMIGA ATARI-ST IBM C-64

|   | Arege          | Alam   | (Styl            | C-84  | *Par  | 4, qu                   | Aldr                     | Ben                    | C-64           | * 640                                   | Ango                    | di di          | GM                      | C-84  |
|---|----------------|--------|------------------|-------|---|-------------------------|--------------------------|------------------------|----------------|---|-------------------------|----------------|-------------------------|-------|
| A o Ju A  | 58.90<br>14.00 |        | 15               |       | × 100 1   | 63.90                   | 63.90                    |                        | 56.90          | S. M. M. W. M.                          | 68 2.                   | 40             |                         |       |
| i. A.C  |                |        | 147 1            |       | AN AM   | 86.90                   | 56 90                    | 62.00                  |                | P N A 4                                 | 440                     | 50 K           | N. W                    |       |
| Aug<br>and<br>and<br>and<br>and<br>and<br>and<br>and<br>and   | 200            | 2, 15  |                  | 26 M  | 4 4 7   | \$1 90<br>\$1 90        | 51 90<br>51 90<br>50 90  |                        | 34 KG<br>34 KG | V-                                      | 2.00                    | **             | 4                       | 10.00 |
|   | W/             |        | 44 D.            |       |   | \$1.90<br>a2.90         | 50 °C                    | 25                     | 34 of          | ¥                                       |                         | 4.20           | 4* 00                   |       |
|   | 11 /           | 47 31, |                  | u ə   | , 1 . 1   | 97 90<br>98 90<br>97 90 |                          |                        | 14 9"          |   | 2, 4                    |                | 84.00                   |       |
| 2446  | 140            | 20     |                  | 14.37 |   | 200                     | 58 90                    | 1.30                   |                | 4 1 1                                   | 4 2.                    | 170            | 87 10                   | 74.9. |
| 1.45  | 4 5            | , ,    |                  | 33 W  |   | 06 9C                   | 65.90                    | 4. 0.                  | 45 V           | 20 A                                    |                         |                | 95 90<br>29 88          |       |
| - A10 00F   | 58 90          | 510    | 450              |       | ·   | 46 90                   |                          | 0.00                   | 41.40          |   | 60 90<br>62 90          | 43             |                         | 44    |
| 1 - NST   | 30 5           |        | 16 45<br>76 OF   | 4 37  | A   | 88 90<br>58 90          | 65.90<br>58.90           | 14 00                  | de             | 216 2 100 44                            |                         | 7.0            | 65 90<br>77 90<br>70 90 | 4 9,  |
| 4. 1  | 1.5            |        |                  | 45    | 444 4   | 82.90                   | 62.90                    | 20.4                   |                | 3.4                                     | \$1.00                  |                |                         |       |
|   | Ap it          |        |                  | 47    | ** ***  | 96.90                   | 58.90<br>41.90           |                        | 24.00          | 2                                       |                         |                | 69 90                   | 1v 90 |
|   | 53.            | 12.91  | 1 × 1 × 1        | 37.90 | 1 1 1 1 1 1   | 65 90<br>67 90<br>59 90 | 48.90                    | 7 × 5                  |                | 5 at 1                                  |                         | 58 80<br>58 80 |                         | 46.60 |
| *** 13  | 34 8           | 4. 3   |                  |       |   |                         |                          |                        | 34 45          | 4 | 2 29.90                 |                |                         |       |
|   |                |        | 50° at<br>10° at | 24 %  | A 1 A 2   | MS 90                   | 66 4                     |                        |                |   | 84 90                   | 86.60          | 0.0 003                 | A 103 |
| ATA THE   | 28 4           | 2.0    |                  | M of  | PON CORD<br>SHOOL<br>CAME FINE DES  | がある。                    | 62 vr<br>65 vr           | 1, 40                  | 4 3'           | in '                                    | 77 00<br>37 00          | 72.90          | 85 90<br>73.90          | 49 90 |
|   | 25.5           | 100    | 1: 5             | a &   | CAVE FINE DES   | 13 00                   |                          |                        |                | 21 22                                   |                         |                | 37.00                   | Vr 90 |
| 120   | 24             | 43 4   |                  |       | AMES POND<br>ET FIGHTED   | 56 9C                   | 58 4                     | n r                    |                | 20 10 1 10 10 A                         | 58 90<br>58 90          | 89 90<br>58 90 |                         | 4 90  |
|   | 52             |        | ~ or             | .6.0. | KANED   | ₩5 90<br>~~ JF          | 115                      | 16.0                   |                |   |                         | 85 90          | 349.00                  |       |
|   | V 3.           | 1, 3   | *24              |       | KICH OFF Y  | 44 8                    | 100                      |                        | 70.0           | The salvana                             | 95 90<br>24 90<br>24 90 | 74 80          |                         | 41.91 |
| " A SHAPE   | 33             | 56.9   | N 18.            |       | KNG S BOUNTY<br>WAG S QUEST A   | 11.0                    | 11.0                     | 44.4                   | 49 0           |   |                         | 82.40          |                         | 34 8  |
| 4,41,4%   |                |        | 100              | 9 SZ  | KNG 5 GUEST 5   |                         |                          | 40 3                   |                |   |                         |                | 4 2                     | 4" 31 |
| 2 4 44 44   | 35             | 4 8    |                  | Mw    |   | and                     | 40.3                     | 11.8                   | JN 36.         |   | 87.00                   |                |                         | 4 9   |
|   | 4.8            | 20     | . 0              | 13.2  | LEURIC DEPART A   | 313                     | 23                       | 5.0                    |                |   | * 39.95                 |                |                         | 40    |
| ANALY ANALYSIS OF THE STATE OF |                |        | 75 48            | 1 5   | LISURES LARRY   | 3 3                     | 4. 3                     | 25 75                  |                | * * * * *                               | 96-90<br>99-94          | 09-8b<br>09-9b | 75                      | 28    |
| er var  | 85.90          | 2. 4   | 2. 5             |       | TENDES CARRY  | 20                      | 13 85<br>84 90           | 06 ×4                  |                | * A* ,                                  | 20 00                   |                | 20.5                    |       |
|   | 4.0            | 41     | 31 3.            |       |   | - 3                     |                          | do w                   |                |   | 4 62 0C                 | 82 90<br>89 90 | 2. 1                    |       |
|   | 50 4           | 52     | 47.4             |       | A PANE PLATOCH  | ~ 2                     | 47 90<br>69 90<br>47 90  | 80 U                   |                | 20.41.9                                 | 45 9L<br>42 0L<br>49 9C | 66 90          |                         |       |
|   | . 4            |        |                  |       | MAGICILY<br>MANCHETER, TO   |                         | \$ 90<br>46 90           | 62 ×                   | 34 90          | 1                                       | *2 an                   | 62 90          | 1. 3.                   | 40 0  |
| 3,000   | 5.4            | 1,4    | 11.0             | So de | WANG WANG   | 23                      | 86 90<br>86 90           | 02 × 00 × 00 ×         | 46 90<br>46 90 |   | 96 90<br>50 50          | 88 90          | 1.0                     | 1 11  |
|   | 20.00          | 2404   | 20.00            |       |   | 100                     | 88.90                    | 73 vr                  |                | * ** *                                  | 12.00                   | 200.000        | . 1                     |       |
| 4 *   | 197            |        |                  |       | 3, 50   | 115                     | 58.90                    | 280                    | 41.90<br>41.90 |   | 85 90<br>54 90          | 77 10          | 12                      | ***   |
|   | ** 50          | 14.2   |                  |       | 9.7   |                         | 57 90                    | 62 4                   | 8140           | 1 1 2                                   | 50 40                   | 56 90<br>56 90 | . 3                     | 14 00 |
| ^* 6.   | 43             |        | 42               | 4 45  | \$  | 3                       | 93 90                    | 12 vc                  |                | 4444                                    | 经税                      | 62 90          |                         |       |
|   | 1, 4           |        | . 3              |       |   | 100                     | 58.90                    |                        |                | 3 6 3 -                                 | 1, 2                    | 1,8            | 21.00                   |       |
| SA GAR  | 2 3            |        |                  |       | ,* .  |                         | 54.90<br>58.90<br>62.90  |                        |                | 12 2 2 21                               | i an                    | 1.0            | V. J.                   | 24.0" |
|   |                | 20.00  | 0, 4             | 14 9° |   | 7.3                     |                          | 27 25                  | 14.95          | *                                       | 13 #                    | ti ye          | 17.8                    | + 30  |
| 1 Pre   | 4 8            | 24     | 40               |       | *.*.  | 33                      | 51 90<br>72 90<br>46 90  | 91 or<br>72 or<br>60 d | 58.95          |   |                         | . ,            | 23                      |       |
|   | 40             | .40    | 14.2             | 4 4   |   | 14.7                    | 56 90                    | 00 -                   |                | -105                                    | 38.5                    | .00            |                         |       |
|   | 700            | -      | 2.3              | 24 W  |   | 13.3                    |                          |                        |                | A. A                                    | 49.5                    | 20             |                         | W     |
|   | 40             | 50     | 2.2              | 46.9  |   | ** /                    | 36 90                    |                        | 41.90          |   | 1 Tr<br>56 F            | 55.0           |                         |       |
|   | 43             | 200    |                  |       | 200   | 12.0                    | 62 93                    | 42                     |                |   | 4 30                    | 1 or           | 17 UE                   |       |
|   | 20 5           | 11 4   | 0.3              |       | 15 4  | 25                      | 49 60<br>86 50           | × 3.                   | 14 of<br>48 of | **                                      |                         |                | A 12.                   | 100   |
|   | .4 2           | 12 2   |                  |       |   | 112                     | 86 90<br>\$1 00<br>56 60 |                        |                | AS UNIANA TA                            | 94 F                    |                | 1. 3.                   |       |
| > 415 -   | 33             | 2222   | 51.2             | 115   | 10 to | 1.3                     | 86 90                    | 11 37                  | 45.00          | ATT CONTACTOR                           | 42 St                   |                | No. 26                  |       |
|   | 15.3           | 33     |                  |       |   | 43                      | 86.9C                    | 4. 4.                  | 70.00          |   | 5.2                     | 15 37          |                         | 54.00 |
|   | -              | -      | 41.5             |       |   | 0.0                     | 36 90                    | 23                     |                | 8 TV 13 QCM                             | 56 7                    | 24.3           | . 3.                    |       |
| PORTICE.  | 94.91          | p4 00  | 30.14.           |       | * M*  |                         | 95 40                    | 5° 46°                 | 18.2           | TAK NO. 40A 16N                         | 97.57                   | V 0            | F . BE                  | 48.90 |

### COIN OP bei NO CREDITS



Versandbedir gungen

inland Versand per Nachnahme oder Vorkasse zuzuglich Porto u Verp DM 9 --

Ausland: Nur gegen Vorkasse Porto u Verp DM 11 ~

Preisisten schicken wir Ihnen geme gege-

#### IACHTUNG!

Um Siri nuch gunst ger und schnefer be-lifem zu können sind wir umgezogen

Neue Versandanschatt

NO CREDITS Softwareversand Broseli Prof.Kurt-Huber-Str.8

D-8032 Grafelling

Bestelltelefon: 089 / 769 82 20

Werktags van 10 00 - 19 00 Uhr Samstag van 9 30 - 13 00 Uhr

Täglich Neuheiten I Anrufen I

Nut Versand Kein LaderLoka,

Tief ste die um lichen des spiels Wars. so Aber grupp hier f

Tief und finster sind die unergründlichen Rätsel des Rollenspiels Dragon Wars. Schon so manche Abenteurergruppe mußte hier frühzeitig ins Gras bei-

Ben, weil sie nicht die richtige Antwort am richtigen Platz parat hatte. Dieses Clue-Book hilft allen, die sich auf Oceana verlaufen haben, an einer Stelle partout nicht weiterkommen oder sich an einem fiesen Ork die Zähne ausbeißen. Neben feinen Karten gibt's noch eine Itemliste. mh/vw

Rattenverseucht und riesengroß ist die Stadt Purgatory ▼

Entwirrt: Die Geheimnisse des Landes Oceana und die Rätsel des Rollenspiels "Dragon Wars". Hier gibt es Tips für die Drachenkrieger.

# Dragon Wars Clue-Book

### **Purgatory**

Dies war einmal ein nettes Plätzchen, bevor sie die Ausgänge versiegelten und die Versorgung mit Nahrung unterbrachen. Nun beherrschen Ratten diese Straßen und ich, Clopin Trouillefou, bin König der Ratten!

Ich kenne Purgatory wie meinen Handrücken, und Ihr tut gut daran, mir genau zuzuhören. Eure erste wichtige Aufgabe nach Eurem Eintreffen in meiner Stadt ist das Besorgen von Waffen und Rüstungen. Ihr werdet zweifelsohne eine oder zwei Schlägereien direkt nach Eurem Eintreffen haben, aber es sollte keine großen Probleme geben, diese zu überleben,



#### POWER PLAY CLUE BOOK



POOL OF RADIA. ... 89,00DM A-10 TANK KILLER ... 89,00DM F-19 STEALTH FIG. ... 89,00DM GREMLINS 2 ... 79,80DM IMMORTAL (1MB) ... 79.80DM MAGIC FLY (1MB) ... 79,80DM KILLING GAME S. ... 74,80DM

FINAL BATTLE ... 74,80DM SPELLBOUND .. 59.80DM CADAVER .. 79,80DM SARAKON ... 74,800M

Speichererweiterung Amiga 500 mit Wings oder immortal oder Magic Fly oder Dungeon Master nur 198,000M

SEGA

Master System ... 199,00DM Mega Drive ... 498.00DM

Für beide Systeme haben wir ein umfangreiches Software-Angebot am Lager.

STORMOVIK ... 89.00DM BACK T. T. FUT. 2 ... 84,80DM ISHIDO ... 89,00DM PORTS OF CALL ... 99,00DM STELLAR 7 ... 64,80DM FIREHAWK ... 64,80DM STAR CONTROL ... 89.00DM AD-UB KARTE ... 298 00DM SOUND BLASTER ... 448.00DM TAC 1+ JOYSTICK ... 74.80DM

Golden Image Optische Mouse für den PC ...

Solele dafür ab 49.00DM ATARI Lynx 398.00DM Spiele datur ab 79,000M

Alle Sega, Nintendo und Lynx Spiele und Hardware werden mit deutschsprachigen Anleitungen gelieferti

Naferich können Sie sich alles bei uns Im Geschäff ansehen" Oder fordern Sie unsere kosteniose Preisliste ani

Bitte System angeben Cheisenaustr 29 - 4330 Maineim Ruh

© 0208-497-169-7-496-178

|                              | 503          |        | -     | -              | -     | q |
|------------------------------|--------------|--------|-------|----------------|-------|---|
| Softwaru                     | Ret          | ā au   | PC    | 22             | 64    |   |
| ATRATTACE SORBLABING         | \$300        | 12160  | 134   |                |       |   |
| A NIO                        | AIR          | 54 95  | 4 35  | 99,50          |       |   |
| ADA TALE ALFIGHTED           | 5105         | 4.1190 | 48190 | 59.50          |       |   |
| APPRINT LE                   | ACT          |        |       | 49,50          |       |   |
| ATMESCALL may 1 Short        | ACI          | 44190  |       |                |       |   |
| 1A1                          | \$160        | 1.8    |       | 89.50          |       |   |
| EAD BUDGE                    | ABV          |        | 2.50  |                |       |   |
| \$2005 FEE 5                 | BOL          | 69.50  | 63150 | -              | 44.50 |   |
| \$405 HASSING                | ADV          |        | 14:50 |                |       |   |
| CONTROL OFFI                 | ROL          | 2.5    | 49(0) |                |       |   |
| CUMPANIA AND SERVICE OF R    | 5300         | 49.50  | 59110 | 49.50          |       |   |
| CADAYIR                      | ANV          | 11.50  |       | 64.50          |       |   |
| (4.191.)                     | ADV          |        |       | M.50           |       |   |
| CENTUR ON SEE SERONS         | 922          | 4.4    | 14.10 |                |       |   |
| CHEMINDRICH ET COL           | 108          | -1 10  | . 50  | 69.50          | 28.50 |   |
| DIAG, 12 at ga z             | BOL          | 41.50  |       | 69.50          |       |   |
| CHE HUNEL CHOREST            | ARRIV        | 93.50  |       |                |       |   |
| COSCHEMALISMAN               | Altre        | 21 NO  | 84.50 |                |       |   |
| CONSIDER VERSON NO           | ABN          |        | 84.50 |                |       |   |
| COMPANY THE AS THE SAME      |              | 77.50  |       |                |       |   |
| (Cm) -c*                     | STIL         | 19 15  |       | 19.50          |       |   |
| CDHQ-148-16                  | 5101         |        | 68.50 | 04.50          |       |   |
| CONGUEST OF CLM1, OF         | ADV          | 19 12  |       | 09.50          |       |   |
| (OPRINTING)                  | YEA          | 18.50  |       |                |       |   |
| CORNE NAL JREBORGS           |              |        |       | 40.50          | 54.53 |   |
| CLUST DRIVET LA              | ADV          |        | 50.50 | \$4.50         |       |   |
| DASS TUMBERGLAS              | ADV          | 16 70  |       | 1000           | 34.00 |   |
| 56867                        | ADV          | 44.50  |       | 61,50          |       |   |
| tonowis.                     | ACI          | > 50   |       | 04.30          |       |   |
| ZONGEON MASTER               |              | 64 50  |       | 59,50          |       |   |
| E BHOTHOU                    | 577          | A3 50  |       | 40.50          | 30,50 |   |
| (.0)                         |              | 41 %   |       | -              | 20.30 |   |
| INCIDENTARIS Nº SOCCE        |              | 31.5   |       | 58,50          | 34.50 |   |
| Prasmin as sone              |              | 40 4   |       | 59.50          | 24.30 |   |
| FTS COMPATRIOS               |              | 19 50  |       | 59.50          | 80.50 |   |
| 1474 14                      | SAIL         | 14 55  |       | 74.50          | 41.70 |   |
| FISHBUIDNESSIONESSE          | 100          |        | 01.30 | 53.50          |       |   |
| 1 16 FB . W 2011 - 39 DEST 2 |              |        |       | 49.50          |       |   |
| tt . Tea Temperty            | 500          |        | 01.50 | 49.50<br>59.50 |       |   |
| 79 SETA A 75                 | 5300         |        | 01.30 | 67.50          |       |   |
| DATE BY L'S                  | 3112         |        |       | 64.50          |       |   |
| TREAMEN, DOFT 2              | 5/15<br>5/15 |        | 8650  | 51.50          |       |   |
| THER ATHE STRUDER            | SAME         |        | 80.50 | 74.50          |       |   |
| DO DENTIE                    | 200          |        | 97.30 |                | 10.00 |   |
| MINORS SUEST                 | ADV          | 84 50  | 59.50 | 8.6            | 19.50 |   |
| MPERIAL                      |              |        | 07.30 | 89.50          |       |   |
| mortal and                   | 5372         | 64 50  |       | 64.50          |       |   |

| Saltware   | 2,00  | Ln     | PC                  | 57       | 14    |
|--|-------|--------|---------------------|----------|-------|
| ***************************************  | 201   | 14/20  | 44.2                | 54.5     |       |
| 60 ( REP +15 10)   | M     |        | 11/5                |          |       |
| 60/525   | 5000  | SF 50  |                     | 58.50    |       |
| 50000  | 38    |        |                     |          |       |
| POWES IN THE FAST LAME   | BOL   |        | 72,50               | 4        |       |
| FICE ONE S   | \$100 | 57.50  |                     |          | 37.50 |
| COMPANY OF THE PARTY OF  | 300   | 22.02  |                     | 18.25    |       |
| ch ws "r   | 227   |        | 15.00               |          |       |
| IC T F ALE PA .  | 104   |        | 100                 |          |       |
| - Landamirah B. L. | 2004  |        | 1130                | 41.54    |       |
| FOAB OLDOOM  | 400   | 64.50  |                     | 10.50    | 34,50 |
| B I FAMIL PLATOOR  | 500   |        | 84.50               | 84.58    |       |
| MAGICRY  | ACT   | 64.50  |                     | 64.50    |       |
| Whitenal Fit   | 500   |        | 09.50               | 64.53    |       |
| ZICE-JM  | 10-   |        | $\tau  h_{\rm abs}$ | 2000     | 64.16 |
| MENTALISA  | ACI   | 74.50  |                     | 69.50    |       |
| POOL OF RABIANCE   | 001   |        | 55.50               | 64.50    |       |
| DE UNIFERENCE  | 272   |        | 46.55               | 47.50    | 60.15 |
| PIRATES  | SIE   |        | 59.50               | 64,36    | 49.50 |
| history*   | 10    |        | F\$ 7%              | 28 1     |       |
| (H) 1 H 2 Y)   | A "   | 6 5    |                     | 1.1      |       |
| Johny, Aust  | Ann   | 14.50  |                     | 4830     | 2479  |
| TEST DOTAL T   | \$315 | n.fi.  | 74.50               |          |       |
| ATMANAIL.  |       | 43.77  | 4.5                 | 4.1      |       |
| MERICA   |       | 11.00  |                     | 34.16    | 36.36 |
| PLINAL S   | 201   | 69,50  |                     | 89.50    | 58.50 |
| THE STATE OF THE S |       | mi i   | 12.25               |          |       |
| R.J.A.C.S  | Aus   |        |                     | 1,4      |       |
| WILD WEST WOOLD  | 5115  | 89.50  |                     |          |       |
| NAME CONSTRUMENT   | 500   |        | 79,58               |          |       |
| MMGE   | 500   | 74,50  |                     |          |       |
| NOMBORLAND "   | ABVE  | 69,50  |                     | nA.      |       |
| 334W6554 - 1703-3  | Alter |        |                     |          |       |
| 1. (DAY 58 DIST, (10 ME);  | 2     | -1 t-  |                     |          |       |
| 19405  | LO    | 54 10  |                     |          |       |
| MESWARE  |       |        |                     |          |       |
| 1.5° EXT. Morkandrees for AMD  |       |        |                     | Stev Dil | 179,- |
| and manufactures of the  |       |        | r50                 | 08       | 1 41  |
|  |       | MPOSER |                     |          |       |

es sein denn, Ihr seid totale Waschlappen. Eine gute Anfangsstrategie ist es, direkt vom Hauptplatz nach Norden zu marschieren und sich für einen Kampf in der Arena zu melden. Hier wird man Euch zwar das Hirn herausprügeln, aber zu guter Letzt erhaltet Ihr wenigstens ein paar Waffen.

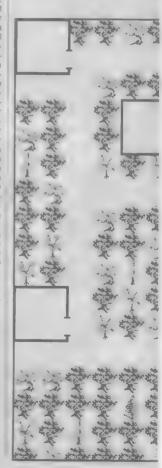
Magie ist in Dilum verboten, aber niemand kann diese Kunst vollständig auslöschen. Ihr findet einen bescheidenen Zauberspruchladen westlich von der Namtarstatue (übrigens eine nette Kunstschmiedearbeit). Die Zauberspruchrollen werden Euch allerdings so lange nicht viel nutzen, bis Ihr die Low Magic gelernt habt. Wenn Ihr anfangt, intensiv Zaubersprüche zu benutzen, solltet Ihr die südöstliche Ecke der Stadt mal besuchen. Ihr werdet diese Ecke erfrischend finden.

Meine Lieblingstaverne ist im nordöstlichen Bereich der Stadt, nicht weit von der Arena entfernt. Dieser Platz ist voll mit Betrunkenen, sie verschwinden aber, wenn Ihr ihnen etwas Stahl zu schmecken gebt. Die Kneipe ist gut geeignet, um die neuesten Gerüchte aufzuschnappen, und vielleicht findet sich ja auch der eine oder andere Verrückte, der sich Eurer Gruppe anschlie-Ben möchte. Wenn einer Eurer Freunde stirbt, solltet Ihr Eurer zivilen Pflicht nachkommen und den Körper im städtischen Leichenschauhaus, nördlich vom Hafen und östlich vom Stadtplatz, abliefern. Ich habe gehört, daß einige versucht haben, aus der Stadt zu entkommen, indem sie sich in einem Sack mit Leichen versteckten. Ich würde so was allerdings nicht versuchen. Auch würde ich mich niemals selbst in die Sklaverei begeben, nur um so aus der Stadt zu entfliehen, aber Ihr könnt diesen Weg versuchen, wenn ihr den Sklavenmarkt nördlich von der Namtarstatue besucht

Mein eigener Teil der Stadt befindet sich im Südwesten und Ihr werdet sicher durch meinen Hof stolpern, wenn Ihr in meiner Nachbarschaft unterwegs seid. Ich habe möglicherweise einen Job für Euch, wenn Ihr mehr auf dem Kasten habt, als der gewöhnliche Abschaum, mit dem ich es normalerweise zu tun habe. Spielt eure Karten richtig aus, und Ihr bekommt möglicherweise genug Gold, um die horrenden Summen zu bezahlen, die auf dem Schwarzen Markt gefordert werden. Der Schwarze Markt befindet sich nur wenige Blocks von der Arena entfernt. Nicht weit in nördlicher Richtung von meinem Hof, werdet Ihr einen Schrein der dunklen Lady, Irkalla, finden... Seid sicher, daß Ihr ihr Euren Respekt gezeigt habt, bevor Ihr in die Apsu Waters hinabsteint.

Ein letzter Hinweis noch. Habt es nicht so eilig, Purgatorv zu verlassen. So schlecht es auch hier drinnen ist, draußen geht es viel härter zu. Wenn Ihr mir nicht glaubt, gut, werft selbst einen Blick darauf. Da ist eine geheime Tür im nordöstlichen Turm der Stadt, die hinter die innere Mauer führt und eine Tür zur "Freiheit" in der südwestlichen Ecke der Außenmauer ist.

Auf Wiedersehen - Clopin





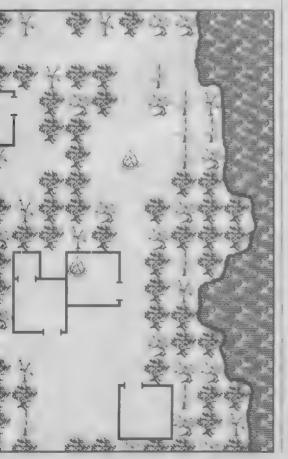
### Sklavenlager

hr findet sicherlich das Sklavenlager, wenn ihr aus Purgatory entfliehen könnt, besonders, wenn ihr vom Hafen kommt. Das Lager wurde von Flüchtlingen aus Purgatory und entflohenen Sklaven aus Mog's Sklavengut gegründet. Warum Leute aus einem Loch entfliehen, um sich dann sofort wieder in einem neuen zusammenzuschließen, ist mir schleierhaft.

Meistens findet Ihr hier Leute mit schwachen Nerven... Seid vorsichtig und zieht nie Eure Waffen. Benutzt Eure bürokratischen Fähigkeiten, um die Sklaven davon zu überzeugen, daß Ihr ihnen nichts antun wollt.

Ein Wizard lebt in diesem Lager. Er heißt jeden willkommen. der ihm ein wenig von der Kunst des Zauberns vorführt. Kranke zu heilen - oder zumindest den Versuch zu machen - kann zu Eurem Vorteil sein. Sie machen einen auten Eintopf bei dem Lagerfeuer. Meistens helft Ihr Euch am besten, wenn ihr den Mund haltet und die Ohren aufsperrt. Geht rein, sammelt Informationen und geht wieder raus. Ich komme einmal im Monat zu Besuch, aber es gibt nie etwas Interessantes. Die Sklaven sind fast alle Verlierer, bis auf einen alten Dieb namens Louie, der sich Eurer Gruppe anschlie-Ben könnte, wenn Ihr ihm die Gelegenheit dazu gebt.

- Clopin





Laut ASM seit mehr als 5 Jahren Deutschlands beliebtestes Softwarehaus!!!

#### Schaden mit Folgen

irgendwo: Eine nicht sicher verpackte Kiste und etwas Regen terrorisiert Stadt.

"Setze den Inhalt nie der Feuchtigkeit aus und futtere ihn nie nach Mitternacht", das war die Warnung des Vertreibers. Doch der Handler hatte keine Sicherheitsverpakkung im Angebot, wie es z.B bei der Firma JOYSOFT selbstverstandlich st.

Schon beim Transport wurde die Kiste beschädigt, der Inhalt kam mit Regen in Berührung, brach nachts in den Postamt-Kühlschrank ein und terronsierte die Kleinstadt, bis ein Filmheld rettend eingnff. Wir empfehlen darum, auf Serviceleistungen zu achten.



#### Axt-Drama im Wohnzimmer Irgendwo: Der harmlose Familienvater C. Onan drehte mit der Axt durch und hinterläßt zwei weinende Kinder.

Begonnen hatte das Familiendrama mit einer Bestellung zweier Action-Spiele, für die sich neben seinen Kindern auch der Hausherr begeistern konnte. Dummerweise hatten sie jedoch nicht bei JOYSOFT, die für ihren prompten und guten Rektlamationsservice bekannt sind, bestellt.

So nahm das Ungück seinen Lauf: Ein Spiel stürzte aufgrund eines vom Hersteller übersehenen Programmerfehlers beim sechsten Endgegner ab, das andere lud erst gar nicht. Nach mehreren vergeblichen Versuchen, die Spiele umzutauschen (ihr Händler verweigerte die Annahme

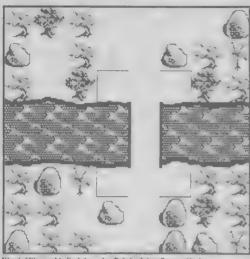
Unseren BLITZVERSAND erreichen Sie unter

### 02 21/44 30 56

KÖLN 41 Gottesweg 157 Tel. 02 21 / 44 30 56

BONN Münsterstr. 18 Tel. 02 28 / 65 97 26 K()LN 1 Mathiasstr. 24-26 Tel. 02 21 / 23 95 26

DÜSSELDORF 1 Pempelforter Str. 47 Tel. 02 11 / 36 44 45



Wer kräftig sucht, findet an der Brücke feine Gegenstände

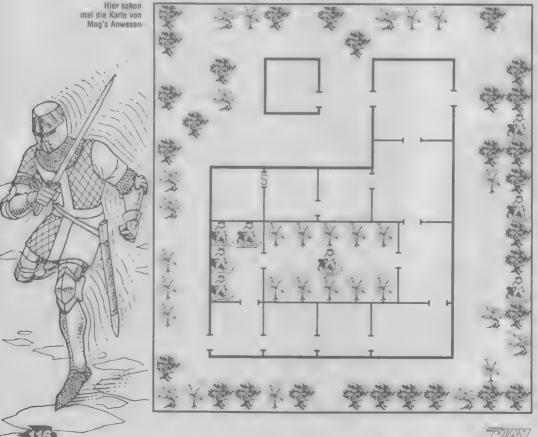
### **Bewachte Brücke**

ordlich von Purgatory findet Ihr eine Brücke, die die Insel Forlorn mit der Sonneninsel verbindet. Ihr benötigt die Citizenship-Papiere, um an den Wachen vorbeizukommen, und selbst dann schütteln sie Euch noch nach Gold in Form einer Gebühr ab. Die Papiere bekommt Ihr dadurch, daß Ihr in der Arena von Purgatory gewinnt oder den richtigen Platz im Sklavenlager untersucht. Eine Suchaktion der näheren Umgebung der Brücke ist den Zeitaufwand sicher wert.

- Clopin

Nachstes Mal untersuchen wir das Sklavengut von Mog und die Sklavenminen etwas genauer. Bis dahin wünschen wir Euch viel Vergnügen in der Stadt Purgatory.







# MS DOS

| Terres & Trois   | 79  |
|------------------|-----|
| TVS Baskethan    | £3  |
| Buck R UP'S      | * 1 |
| Territoria       | 79  |
| Wind Clar mander | AF  |
| Sanage Englis    | a A |
| uvm              |     |

# GAMEBOY

Final Factors:
Girg Nies (west Pacector)
Batterian
TINNT
Bissister Dechi
Casterian
Diction Diction I
Nienes S
Gristbusters II

# Engine

| Blue B nr       | 50 -  |
|-----------------|-------|
| Drawn Spirt     | 49    |
| Drop, Rich      | 30    |
| Galaga 58       | 49    |
| Note Ria pr     | 39 .  |
| Benze Autenture | 713   |
| Arrobiaster     | 99    |
| DesHard         | 90    |
| Afterburge      | 99.   |
| Derlorush       | 99    |
| Yal& Hand CD    | 114 - |

### SEGA MEGA DRIVE

|     | MEC              |        |
|-----|------------------|--------|
| !   | Thunderforce III | 89     |
|     | Por Jus          | 119, - |
|     | Bushkan          | 119    |
| -   | Axis             | 89     |
|     | Fatman           | 89 -   |
|     | Straper          | 109    |
| * - | E Swat           | 79     |
| -   | Shack & Danner   | аА.    |
|     | uvm.             |        |
| -   |                  |        |

# NINTENDO

Surer Familiera a A

### AMIGA

| 1 111              |      |
|--------------------|------|
| Aviesonia          | 89   |
| Indianação s 500   | 69   |
| 151.               | 69 - |
| Le tor X           | 65   |
| Supremary          | 79 - |
| Chaus Strikes Back | aA.  |
| Parkernarger       | aA.  |
| L V (7)            |      |

#### MÜNCHEN-STUTTGART-HAMBURG-BERLIN-HAMM-MOERS-ÖSTERREICH



...ist megastark!

#### ECS Vertriebs GmbH

Versand & Laden

Rosenheimer Str 92a 8000 Munchen 80

Tel.: 089-4 48 93 89

Fax. 089-29 14 02

Katzenbachstr 81 7000 Stuttgart-VHG.

Kieler Str 421 - 2000 Hamburg 54

Tel.: 040-543010 Fax. 040-5404933

Emserstr 33 - 1000 Berlin 44 Tel.: 030-6 25 30 30

Grunstr 69 4700 Hamm 1 Tel.: 0 23 81 -2 01 98

Homberger Str 72 A 4130 Moers 1 Tel.: 0 28 41 - 17 01 50

Andechsstr 85 · A—6020 Innsbruck Tel.: 05 12-49 26 26

In der Zone

Händleranfragen erwünscht



Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder enwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Zubehör. Haben

Am besten verwenden Sie dazu den vorbereiteten Coupon auf S. 124

Bitte beechten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen

Der verligber i 1.55 die veröffent, hung langerer Textgroot klieme zeite, deren Tiest schlene gewerbliche Tätigke 1.55 eiler länkt sowie Arzeigen unter Postlagern "huner werden nicht ver minnt her

#### Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Privat

### Private Kleinanzeigen Private

#### Private Kleinanzeigen

#### C64/128

Achtung Ich suche auf dem C64 Zak MecKral ken komplett Bez höchstens 20 DM Wenn ger Un (A. 1998) Schaffer Berger Victor Große Egger 18 100 8 (Janther 2011)

Suche die neueste C64 Soft Tel 02246 2295 (Nils, ab 18 Uhr)

Suche Tauschpartner für PD auch Geos-PD Suche älleres Ong Spiel mit Anleitung. Mule Angehote an. W.S. Pt. 1120, 9077 Perchertebo.

Kaule gute Games Crazycards 1 • 2, Börsen fieber, Transworld, für ca. 15 • 30 DM. Erreich bar ab 18 Uhr. Tel. 07181/69497 im der Nähi

Subtrial American graph to the coden votal en Edday's shall be to stiwed imberger Adolf Kolpaguir Thile: Many

Suche Lösung von Adventure "No" sowie "Mit Jeans und Helleberde", W. Peter, Mühlstr. 23, 6300 Giessen

Verk 16 Orig für 60 DM Näheres über die Spiele unter Tel 089/644910

C64 Monitor, Floppy, Datas, Bücher, 15 Orig Spirre Box, Modul Joyst Malgerat, Zub., 750 DM 161 040 7375417

Verk Ong Spiele Kick Off, Continental, Circus, Defcon 5, nur zus 30 DM, o fausche gg Katalus o R-Type Tom Lehmann, Voßhegge 17, 4300 Essen 15

Suche Empire, Rings of Medusa, Orl Imperium Sim City, Silent Service, schreibt an Stephar Christen, Bahnhofmatte 12, 3113 Rubigen-Schweiz, o Disk

Zäk McKracken dt 30 DM Eidolon, Stein der Weissen, Temple of Apshai, Tracker, je 10 DM, weitere Oldies 5 DM, alles Orig. J, Haensch, Schloßaulee 26 a, 0-1100 Berlin

nach VB David Ederberg, Lindenstr 8, 6081 Stockstadt

Suche Floppy 1541, zahle bis 110 DM, Torsten Günther, Zwickauer Str. 62, 9630 Crimmitechau/ Sa

Verk Orig. Speele C64, Drsk P47/35 DM, Gold. Swer Brorze 15 DM, Oil Imperium 40 DM, Roter Oktober 20 DM, Starwer 12 DM T Finger, Wibbelsberg 9, 3520 th fig. max

Kaufe Orig bis 25 DM (Disk), Power Drift Manusc Mansion, Zak McKracken, Skate or Die, Tel: 05432.3184, veri: Harald (Mo-Di) 15 - 17 Grz

Verk, C128D, Philips CM8833-Mondor, Star LC24-10, Scanner Mouse, 2 Joysticks Data settle + Zube, 120 Disk, VB 2400 DM. Schwerz Tel: 037 248865, ab 18 Uhr.

Verk def C64 II für 60 DM (ohne Porto), Hewkeye und Diana Sisters für je 25 DM. Tel. 05021 17581 (Marcus), ab 14 Uhr, außer Di. u. Do

Verk od tausche TV Sport Football, Batman the Movie, Serve a. Volley, Microprose Soccer, n. Orig., suche Pirates dt., Tel. 08443/1816.

Zu verk., 21 Magazine '64 er', 10 Sonderhefte '64'er', 6 Sonderheftdisks, guter Zustand Prets VB 80 Fr, Tel 033.56187" (bitte nur Schweiz) Verk. Datenrecorder (Elate DR64) + 5 Coputapes + Formula 1, Simulator (ong. Cassette) + Joystick Turbo S für Schneider Heimcomputer, Tel 02234 63541

Verk. C84 → 1541 → 2 Joysticks → über 50 Disketten, und mind ebensov. Spiele → Dataset → Spielerkassetten. Rufe gleich Österreich. Tel. 043.06563.8295

Verk. C128D • Farbmon Star 210C-Drucker, Geos 2, C128 mt vielen Spielen und Zeitschriften • Datasette und Rack, Tel. 09451 3164

Schweiz Suche Tauschpartner für C-64 Games Listen an Domenico Stasoffa Sperietweg 3 8052 Zunch 100 % Ruckantwort

vers Crst Grames a lower auf Tape Turncan, batman the Me und andere Crst Mr. Heli, Back to the Future II, Lete (+ Ruckporto) antordem bei Thomas Gan Breantel, Königeberger Str. 29 a, 7500 Karlsruhe I

Such a ruper Theodoricon Sonder Core at Costa Paragraph 20 School 29 5927 Erectorica a Tec 27.53 about

Verk Seikosha GP-100 VC, Graphic Printer mt Handbuch Suche dt Rolfenspiele, Angeb an Andreas Grabner, A-8046 Graz, Franz-Schmid-Weg 29

Verk. C64 II + Floppy 1541 + 80 Diaks + Joysticks + ong Games (Adventures Test-Drive

Verk Vokabillempropher in courting English Medium Collins of the PCM xiam are Sund Strates at the propher in the PCM with the PCM and PCM Mustice at the PCM and PCM Mustice at the PCM and PCM Mustice at the PCM and PCM Mustice at the PCM and PCM Mustice at the PCM and P

Hot News für C64 ges. Verk. Zek McKr. engl and M. Saccerfür a 20 DM, Lars Trendelmann Letelner Heidweg 24, 4950 Minden

lassen, daß Raubkopien angeboten werden

Achtung:

C64 Rings of Meduna at Rollins and Strate gresp ganstig zu werk. Circ. Des Halfwares Herderstr. 12, 4755 Holzwinkede. Tel 12301-13200.

Achim Business Electricity After 164 Hase vert. C64 Dattasette mt 7x 40 DM-Spiele und 6 x 15 DM-Spiele für 115 DM Tel 02867 8323

Verk Pool of Radiance, Hillstar Champions of Knym. Secret of the Secret

Verk Bard's Tale 2 Directory for opinion C(4 Direct Preference VB MartinSchipperes) Typ 040 (c) 7.75

Some the Tabshippment (2004 - 0.28 Coal) Answert School Event I fin an actual her had a Rue Mander 2000 Area. Franker (1

yers 1, 20 - 10y - Disabor - 12 120 serd - 15 Me Hants 3 yers strong of Med. Sem City, Sterne w Staub Je 30 DM, aller 60 DM Tel 04168/672

Suche Fauschpartner für 1581 Möglichst Raum Hamburg Habe div Spiele Ruftan Tel. 04165-80154 (Niklas), ab 18 Uhr

Verk C84 mit Datasette, 150 Games (C64 říak kert leicht), für ca. 180 DM. Fei. 0277/2,54125 Jens Kabelka, Finkerweg 6, 6349 Sinn

Verk für C64 R-Type 30 DM, Ninja II, Barbanan II, Batman, Hostages, für je 25 DM, Summer Games 20 DM, Thunden et 15 DM, Ter 189, 8543916, ab 13.30 Uhr

Verk C64-Zub. (Spiele, Bücher, Drucker) Fordert Liste an. St. Schubert, Severingstr 21 1000 Bertin 47

State anch Spear Double Cligon Geom-Are super Wanderby, Light Tige Road Hollite William Tight Archite States Zero Indingstr 13:51's Auchen

Suction 14 not pp, 1541 Programme and Joysboks für ca. 280 DM. Bittle melden bei Gemol Liefferts. Longenisher Str. 228 5000 Koln 60, Tel. 5992874

Wir machen unsere Inserenten derauf aufmerksam, deß das Angebot, der Verkauf oder

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von «Raubkopien» verstößt gegen das Urheberrechtsgeseitz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden

Ongnalprogramme sind am Copyright-Hinwels und am Ongnalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normslerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt dier Kaufer auch kein Nufzunigsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Onginal-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erz ehungsbereichtigte haften für

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen

die Verbreitung von urheberrechtlich geschutzter Software nur für Onginaprograf

Suche Ong Zak McKracken (dt.) für C64. Zahle 20 - 30 DM. Schreibt an. Stephan Deierlein Glewritzerstr. 10, 8522 Herzage.

Wegen Systemwechsel: Star LC - 10C (ganz neu) 350 DM Patrick Grossmann, CH-4419 Luosinge

Suche f C64 Turbo Ass. m. Ant. u. Literatur zum C64 f 15 DM Norman Frischmuth, Str. 73. Nr. 4, Q-1123 Berlin

Vera Co4 speeddos Drouxer Schoolia 3955 F., gy 154 E., 1 - Maci 11802 15 E. & Brier Serperthy Mouse Ex 1802 - R. alf Te. 35 Teles 181

Suche fauschpartner fins 64 Eine Habe Lust No. 1. Wolderboy Eindy 3. Shinobiluswick All, Sterium S. Masson Teulstr. 28, 5102 Wusseren.

Co4 1 apply, Spele 350 DM Aud engaine applied the far, Neuromancer Table Leg o Ball was Lemon by Te. 29411329 ab

vank ing Kok CHV Box Eve Ward in a Box notice and easility in easility of Koke 19440 Edd Shart in Trong Kik in boxye shi vita gle ve wan ing wy word for 1944 1484

velk Bod. ghe - Social City as hes Pass gStatic virial Be children Alex Overhal (2.8 appetr ) Wind(1) For human

Such Pauscapentur of (64 school, etch at Elica but them Supplement, 4a 8451 histopact PS charles 12 zonak

Vain e.g.: 1541.: En cannage Maus Ca "Course Pl Soft dazu et chen Zub Te

Fust great most 1280 m Data 1 (Chig 28 miles / Superbase and Scrot 1 (Chig 30 miles / HB 49, DM Tell 0612, et al. 35 M Tell

Suche für C64 Sim City, Invest, Ski or Die Habe Oil Imperium Turrican Double Dragon 2 usw Schreib an Thorsten Schäfer Tnererstr 322,5400 Koblenz 1

Suche dt. Anleitung für LC-10 Colour Drücker. 9 Nadler und vom Spiel Eite per Nachnahme Weiss Rene Satzachtal-Bundesstr Süd 28 A-5400 Hallein

Vers. 764 mi Floopy 1541 200 Disks 1400 Spiece Handburt Logo Ong Simon 18a 17 June 407 DM Tell 05731 52490

Suche C64 Spiele aller Art auf Kassette (auch Tausch). Thomas Schaffhirt, Bruno-Brockhoff-Str. 17, O-1580 Potsdam.

Verk massenw Orig, bzw nützliches Zubehöfür C64 Liete gg. 1 DM Rückporto an R. Wernard, Schwarzenstein 42, 8678 Schwarzenheich

Austria Verk Ong Disk zu je 250 S Filmbo s Quest, Oil-Impenum, Newzeal Story, 150 S Stormford (Kass.) 100 % o k Roland Stöggl, A-5760 Saaffelden, Taxauweg 12

C64 Suite Kneger to Strategiegenes Adambie Little of di Amelying To 030 4233°63 Andrea Adam Beresbautener Ring 14 Mg/ Berling/6

Verreisin Eye of Horus anden 20 der mir 5 DM school Suche auch Amgul Holger Moller Alte Dorfstr 31 6369 Schonleck



#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

Verk C64, Ong Disks Cabal Turncan, Great Listogg 1 DM bel: M. Witt, Danzigerstr 6, 3472 Beyen noen

Rax spiriter # edgr Textor (A45 DM Te (A4 Te Angust CM ethic) Pr Little Systems Postus to Co 512, Er in

Spierra De Rockrete der (ig Disk stidet Wert-inn nich witch of tallo wild it geme Wirtpard Stogg, Abital Sactade (Taka)

Su herfur Celd Abents demple ellurid gutelSpiker — Listorii Anglici di Afrike Laubi tem 3 film Schurtzii Brocke, strifty

Successful Spart of an area of a Cost Cost Angelor the area of a cost Angelor the area of a cost Angelor to a cost and a cost Angelor to a cost and a cost Angelor to a cost and a cost a cost and a cost

Suc in see Power programs, the Second State of the Second State of the Second State of the Second State of the Second State of the Second State of the Second State of the Second State of the Second State of the Second State of the Second State of the Second State of the Second Seco

Verk. 128er mit 2 Floppys. 1571 und 1541, Philip. 8937 Firm und viel Hard- und Softw VB 680 DM, Tel. 02245 5197

30 gunstige Ong. Games, z B. Zak McKr., Oli Imp., Sturt Car., Gr., Monster, Hostages, Sim. City, Fugger, Test Dr. II,m u.v.m., 15 - 25 DM.

Vick HOOSE TSO'S TO SEW 588 F BLACK MOLET (1), ASM Specification Photos to 15 CM Properties to 15 Percent 11

Such as a specimen but by the series of section that we have a William Kingway P. Han West to Section to Section to the section of the sectio

Schreibt wenn möglich mit Disk an Martir Kuchler, Grundacherweg 4, CH-6060 Sarnen

Sugar Land Land Management Country to 2u 30 DM, nur im Umkreis Lünen oder Do-Derne Tei opsosidassis

Version of State and Control of State of the Montrol o

VERY 1 CH4 Verdeta. DM a fazz to pp. F. 2007 Turn 1 Late Rings of Med 1 Property to the control of the property of the propert

Verk 1 Craft, general green Companya . J DM Spheral 4 CM Javersterk hodo Noto . Powers at tipe to high Tell 50,14 51

Vers. 104 . 1041 . F Cart. . 1100 ses & B ner of mg pm - Zub NP 110 1611 5 m DM To 2304 mg. .

Suche C64 u. viel Zubilgut erh. u. preisgúnstig zuik sufer. Anvid Frinze: Om 100 Hayerswerdh Hill Herne 5th 4-3

Versity Street for Child Budger Budger Spy and Study in Plane to the 2 DM 2 or 68 DM getent Tell and the date Mill Are study

Surviving Musics Congress Ruttan Te Dro's 1511 Bernd Ab 15 Jhr Aber bite

Sure Listenan ( ) > Early ( ) or 1 | Early ( ) or 2 | Early ( ) or 3 | Early ( ) or 3 | Early ( ) or 3 | Early ( ) or 4 | Early ( ) or 5 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Early ( ) or 6 | Ear

Surrecting - 24 sport unit Strategie ung Schriebung in der Schriebung der Britischen Schriebung der Schriebung

Wern troots agree (species additional species of a species of the god or Ruo in Paul Ryb a Brana Lightja SFR

RBH s PD e 1 DM into gg 1 DM RP bei RBH s PD, Stargarder Str. 3 Lidoc 14 moving 60 Disk • Cass Bate Computertyp angeben

Sich dingers Funtow ind Stinds Link ductiving Space (Kerse Paubhapen, Tec 02604-5263 Markus Soutie Shangha sowie are infount. Adventures (Disk). Zahle bis 20 DM. Angeb, an Christoph Seibert. Oberqueler Str. 8 g. 5202 Hennef

Tausche Spiele für den C64 (Disk) Habe Tur-

Vice 15"1 F May 1 10 DM Afred January of John 1" 4 1 M . . .

Some a common of the second of

Mills M. I. Uva Suche dringend das

Merk Dearth at the Control of Con

County to a to the Ar Con County to the property of Ar Con

So a real to the second Argent Argent Argent and Argent

Suche dringend Sim Crty, Indy Jones Act oder Adv für C64 Zahle bis zu 25 DM Nur Orig Sven Grunewald Illisweg 5, 4060 Viersen 1 Tel 02162/32660

C64 Verk, und tausche Spiele Back to the Future Klax, Satan Shadow Warnors und vm ' Wolfgang Lichtblau Tel 0222 3329702 When

Bard's Tale 1-2 (nor zus.) 50 DM, Hillste M. Prost France Proper Proper Man Arkette rewer to the Mileston Mil

Presivorio, di all'Ennou Meler, subminerati. 3. O-8080 Drazden

opp, Gunship Grand Monster Statt: America Ice Hockey Steatth Fighter aller ong Tel 07227.

The A. IRANS. The interfer of participation of the state

Service of Street and Service of the

Verk div Ona tür C64 Disk Vorwegend Rol-

vink of Diggs are they to a pare a Frage to the sign of the discort B. T. T. Brown and the Are of

Sure Ta . . . Mars . . 4 dem 1 1 de Samer Sur Mas I H Zara Jan Titas mara mar mortobem 19 1465

Value ago to administration On more taken Original Cold School Michael automotion Kapeles (4.40) (4.50) (4.50)

Both Duly on the Control of Arabin 11 (M. S. o. P.) The strain of the St

Subtraction that the state of the service 1 Zahle bis zu 10 DM Dringend numerature et \$800kg Dringen v.

Ver hat das Spiel Castle Master? Zahle bis 70 Mt. (Nat. Ong.) Tel. 04851 4861. Verlangt nach

The President of the second of

contribution of the state of th

Control Mingray of Mingray 16 Control Mingray of Mingra

(14 7 14 7 15 7 8 Fings of Medius) (17 17 17 17 18 18 18 der Jo I M CH-Tel 064-613659

State post to explain house us Stang to the form of the Arms to Marine

1130 When Osterreich Porto belegen

Suche Tauschpartner von C64 ... Eure Liste an Weldy Dielmar A-4619 Marchtrenk, Austria P.S. Lindenstr 7, 100 % A. w.

Kaufe und tausche Games jeder Art für C64 Beite z B. Garrision Escape Winter Games, Neugebauer M., E. Winert Str. 25, O-4860

Tass Times 20 DM, Defender o/T Crown 2 DM, Gunship 20 DM (Nur Sa/So): Tel 06216/73755

S. PERT HIM STORY OK A MILE TITLE Z TEST S.M. TE STEST 4

Verk Ong C64 Spiele a 10 DM, Hefte 64er /

Leter gain and more gaps today in and Cook Consents and and Address and and Cook Cook and Address and Telephone Telephone Telephone (Inc.)

nerý, je 30 DM, Tel 02173/12250

Sign of the party of the second of the secon

Such and Westerns Child Heligh Trig Such Mgrid. The About to The 04104.4444, Mo-Mh 15+18 Uhr. Suches such

Very gatematic before the entry emisperent enterers. Mediat Euch 1991 in the Total service is

Sylvator \*A. & hpartner by (E4.118 best 28 Flotter is a right Sportner William Gallers Let a 1990 4 Blob e 8000 in go Te 211 cest 11

Satisface in 1981/K. L. Stiff. As for off to Mind T. Sp. Bit 667/195 CM & WWF West 1980, CM / Scitt Ebe took to the control of

ha SP-180 - Master Text Plus - Pictures

Versity of the State of the sta

Section To such a first cour Topcott and a section of a s

Neu \* Neu \* Neu \* Neu - Neu

#### **FUNNY SOFTWARE**

PROGRAMM

Heck & Partner
Grazerstraße 34
TEL: 0711 856 8534
7000 Stuttgart 30

AMIGA ATARI

| August State of Charles (CD) Phone A constant of Charles (CD) Phone Phon  | 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 1   | 56   1   1   1   1   1   1   1   1   1  |
|---|--|---|
| U. sgar.<br>Casheer<br>Chase VOII   | 의 보기 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등   | 54 / 22 / 22 / 22 / 22 / 23 / 24 / 24 / 2   |
| May spec<br>Cadhever<br>Managara ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou an ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann<br>Channel ou ann | - 10 で 10 で 10 で 10 で 10 で 10 で 10 で 10  | 79  |
| Us sign. Continued  Use and or or or or or or or or or or or or or  | 72 c c c c c c c c c c c c c c c c c c c   | 72 19 50 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60 60   |
| Manager Castorer    | 54   | 50<br>60<br>54<br>54<br>54<br>50<br>50<br>50<br>50<br>64<br>60<br>60<br>60<br>64<br>64  |
| Cadheer Cadhee  | 64 C C C C C C C C C C C C C C C C C C C   | 54 2 34 0 14 6 6 2 5 3 4 5 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6  |
| Carborn market carbon second c  | 64   | 54.0°4<br>62<br>59<br>54.45<br>59 95<br>64.44<br>60<br>60<br>60<br>64<br>72   |
| Chais (Q):<br>Chais (Q):<br>Chais (M):  | 62<br>67, 10<br>57, 105<br>57, 105<br>54, 107<br>64, 107 | 62<br>53<br>54 35<br>59 95<br>64 64<br>60<br>60<br>60<br>64 4<br>64 72  |
| Chair (G)<br>Chair (G)  | 5795<br>5795<br>64 08<br>577<br>64 2<br>64 2<br>64 2<br>73 3   | 50 95 64 64 60 60 72 64 |
| Chais MOD   | 5,950<br>64.05<br>27 2<br>64.07<br>64.07<br>64.07<br>64.07<br>64.07<br>64.07   | 59 95<br>64 64<br>60<br>80<br>80<br>64<br>64<br>72  |
|   | 2/2<br>64 c<br>64 c<br>64 c<br>64 c<br>64 c<br>64 c  | 60<br>60<br>60<br>64<br>64<br>72  |
|   | 64 C   | 69 4<br>69 4<br>64 4<br>72  |
|   | 64 C   | 64 /<br>64 /<br>72  |
|   | 41 2   | 64 /<br>72  |
|   | 41 2   | 72  |
|   | 4/ 2   | 69 100  |
|   | -3 -   | 40.55   |
|   | 113 117  | 58 95   |
| ."  |  | 60 55   |
| ." :  | 1,   | 69 95   |
|   | 35   | 67.95   |
| -   | 54   | 20.00   |
|   | 74 10  | 74.95   |
|   |  | 59.95   |
|   | 6414   | 64.95   |
|   | 63   | 64.93<br>47.95  |
| The same  | 19   | 69.95   |
|   | 44 10  | 54.95   |
| The same of the sa  | 67-4   | 48 95   |
|   | 87   | 87 85   |
| 7,00  | +-   | 67 65   |
| The same of the sa  | * 7  | 50.95   |
| DA.   | 127  | 69 95   |
| 400   | *2   |   |
|   | 1910   | 1000  |
| Contract of the Contract of th  | 1 200  | 43.95   |
| 14  |  | 19.95   |
|   | .5   | . 04  |
|   | 4.0  | 1 00  |
| -   | 140  | 61.95   |
|   |  | 44 95<br>11 04  |
|   |  | , 1/5   |
|   | 4.0  | 14 95   |
|   |  | 5 95  |
| Common Sharp  | 100  | *A 55   |
| e_ u_' 1  | 1  | 1 96  |
| 14  | 2  | 20  |
| Co.   | 77   | 64 95   |
| 12 13 2 17  | 12   | 59.95   |
| N/.   |  | 95  |
| 10.00   | 33   | 95  |
| The state of the s  | 2.2  | 95  |
| W-  | 3.5  | 165   |
|   | -5   | 95  |
| December 31660)   | 40 to  | 64.35   |
| 200   | 13   | 95  |
| -   | - 4  | \$5   |
| 526   | 1,1  | 20  |
|   | 4.0  | - 50  |
| 2000  | 2.3  | 95  |
|   |  | + 95  |
| Salar Co.   | 35   | 95  |
| Seattle Co.   | 10.0   | - 04  |
| Prince Co.  | 477  | + 95  |
| 4 " 5 "   | -  | 95  |
| *1  | 11.0   | -   |
| Salar   | -  |   |
| CT.   | 100  | 100   |
| 10.5  | en 4   | 2"  |
|   |  |   |
| , 11  |  | 4 2   |
| December 1  | 12 1   | 1.0   |
| -   | -  | - 1   |
| 200   | 4  | 1   |
|   | * *  |   |
| Communication of the Communica  | 1400   | 1000  |
| Vertical this Eligibide   | 74 05<br>51 05   | 67.00   |
| 4   | 25   | 177   |
| A 150 130   | 14.4   | -   |
| 2 417 2 4   |  | -   |
|   |  | -   |
|   | TS1 67   | 22 254 452  |
|   |  | 11000003  |
| . 1,  |  |   |
| 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1   | TEL 07   | 1000  |
| · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·   |  |   |
| 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1   |  |   |

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

verk laige de unig Aut lans tur und Spher-lai Nin i Spirit Impostrumo e Dun sity Wars Netherward Tex Graduliae, utophan

Verk folgende Orig auf Disk für C64 Sonio Boom, Hammerlist, Eye of Horus, MS-DOS-Emulator, Preise VB. Tel 07026-2799

Suche folgende Ong. auf Disk für C64. Atomix Turrican, Starflight, Rockin Roll, Hard Driv. Rick D. 2, Castle Master. Tel. 07026 2799.

Surface to the transfer of William or John William or John William of Mrs. Ster John Milliam of Art of the Control of the Cont

What after it is to be a firstly 1551, 1581? Kann auch defekt an M. Hohmann, Elibblick 57, 2, 44, 51 and M. Hohmann, Elibblick 57, 51 and M. Hohmann, Elibb

Lets John Chatter Control Cont

Verk C64 II, Floppy 1541 II, Schnellademodul Exos VIII, Oatasette, Geos I m. Anleitung, s.v. Fachiteratur. u.s. Data Becker VB 320 DM. Tel 05682:9740

S O S Suche Turncan Räinbow Islands Hard Drivin, Power Drift (C 64-Spiele), zahle bis 25 DM Thomas Pfistermeister Göhrenstr 36 7500 Kartsruhe 51

Verk C641I • 15411I • 5 ong Spiele 5 Joystick für VB 650 DM Speed-DOS 100 DM VB, Leer-Drsks 50 St Ong Spiele » Ultima • Bards Tele Tel: 06509 8547

Salvas (1) Empli Bale El Sal DM Brings Eva Salvas Zabart Rich bewarte 124° Ext. political

True 19 , does a green or the day of the true of true of true of the true of t

Suche Bundesliga Manager mit Auf-Absting UEFA-, DFB-Pokai-Spiele, Relegator ( ; Dieter Meier, Schloßblick 4, 7601 Onte Ex. )

Verk ... tick mit Dauert hir 35 DM, 3 Wochen alt (NP 40 DM) für Atan, Commodore u.a., auch für einige Telespiele-Computer Tel 07164/

Suche Floppy 1541 oder 1541/2. Drucker und neuste Ong. Spiele für C64. Rene Goldham-mer, Neuestr. : 4721 Abberode. Tel. Abbe rode 200.

Verk: C84 If • Floppy 1541 II + Locher • Ab-deckhaube • Joysbck ü• Diskbox, mit Softw 400 DM Tel 05372 6997 (Marcus), ab 19 Uhr

Suche auf Disk mit dt. Ani. Stunt Car Race Pirates, Sim City, Silent Service, Tino Ringe Sonnenstr. 4, 8510-Furth, Tel. 0911/708256

Verk für Geos Geofile, Int Fontpack Geowrite Workshop in ong Verp → Anleif , 190 DM Au Berdemong Printfox 70 DM Tel 040/6473681

5 - 4 Ong von "Sim City" für C64, würde ca

Congress West to the regal ment Kreigste. 4 EM Ass Open Home pool to 2001 Notableste Tell 44 Confin

Suche C64 Rollenspiele Bard's Tale 1-3 und Ultima 1 6 sowie Indiana Jones III Schickt Eure

Verk C84 • Floppy • Orig Fugger • YLE: • Rov. Alles 100 % o k. Nur 11 Mite alt 10... » Gameb • Module. Uli Schümchen, Azaleenweg B, 4044 Kaarst

Verk, für C64 das Super Spiel "Neuromancer" Filt 40 E.W. in Winn 1 er of Under Ground 44 Zischen Franz Procung ist Architect in Exp

Wirth 1: Cligg Rigsof Medica re Org. Zi, Friter V. Her Pau an Facebor gerst. 14 .25 S. Grebo

Vers Karle4 (ig for st DM o 25 DM SoutherR Type, e4 screeting Barbars, o best cange Str 34 doi: Lichtenter,

derk Ch4 - 1541 - 9 Ned Trucker - Gros2 1 - App Retionen - 18MB Org Softwing bester U.S. - mind 1700 DM 14 US11 Tucker 1

Verk Geos 128, Geowrite, Geoffe - Mega Pack 1, zus für 150 DM Bitte melden an Jurg Räder Am Alten Dreisch 64 b. 4800 Bielefeld

Wenn doch Listen an Alex Schmidt, Zellerstr 66, 6800 Mannheim, oder vorbeikommen. Only 64er Disk.

Suche für C64 Fußball-Manager-Spiele, nur Orig Harry Becker, 4132 Kamp-Limfort, Bo-genstr 21 Tel 02842.41517

C64er Suche Microprose Soc. für 25 - 30 DM dringend Adresse Michael District für 44 Kandel, Hauptstr 60 a

Star NG-10 + C64 / 128 - Interlace Top-Zu-stand kaum gebr 150 DM, plus Porto Martin Kleile Tel 07621 10757 ab 19 Uhr

Verk C64, Fuse, 1541-2 Action Rep. MK 6, Colorpiniter für Star-LC-10-C+5 Diskettenbo-xeb Farbm., TV (Orion) für nur NP 1500 DM VB 849 DM Tel 06045 1222

Such that the second of the se

Box - 80 Leerdisks - div Zubehör, VP 600 DM Tel: 07054 7950

C64 • 1541, Drucker mit Interface • Fachlit • 100 Disk. • 3 Joysticks • F Carrindge 3 • ca. 15 Zeitschinften Furnur 450 DM Tel 0

Verk C128 D + Bildschirm C1901 + 1 Modul + May Control CM Model

Biete C128 D + Module + 2 Joysticks + 20 Leerd + 23 Ong mit Anleit für 480 DM Tel

t (Mine Mine) at his sich 41 362 Backer) Nort zögern, es lahnt sich

Verk Test Drive 2 und Scenery Disk mit deut scher Anleitung zus. für 40 DM. Michael Strau-be, Goldene Aue 3, 3525 Oberweser Odels-

Verk C64 + Floopy 1570 + 2 Disk Boxen a 85 + Drucker TXP 1000, Preis 550 V8 Tel 02443/1004 Toesten C arbach

vers 0.180 (r. xer shi w. ) (itich) Shi (v. Ex Rum Blandarpha) (w.) Exper Miss (v. Ex Europha) (st.) (4.2) Bishing (shi to the California (shi 4.2)

Suche Ong Dragon Ninja, Sim City (D), P.47 Thunderbott, Dyter 07, F-14, Tom Cat, Rutt an Mo-Fr 18 - 20 Uhr Sa + Solmmer, Marco, C64 Tel 10 # 6 4001

Vork Consider Sed Report the Fig. 11. 4 OM top form it Cold Rest to U.S. Sed Cold Rest t

Lets Atterburner Gurn at 8 Mart 1 Red Calina Bury grand John To South Poor gas Tu Barus 1 Arma Ceragon Wass swind Calinary Tall & Arma Salayan Wass swind Calinary Tall & Arma Salayan

Verk & to come to Cod Sier sport to Agree sport to the Section of the Section of the Miles of the Section of th

cers du Crop Hanse 25 CM YODD IS Hever be M. M. S. Me Ricen please may 1.5 mm lands the Mare field 12 to 1233

Verk, Disks, Tie Break, TV Sports Football 1 :- Reise zum Mid E. Starray Capt Am 2 Datasette mit 39 Spielen tausche auch Tel 0201 603267

Control of Section Control of Con

where some time to appear the source frequency and an including the source of the sour

Fig. 1 - S of the Space Way in the con-Fig. 1 - S of the Space Sp

Grand Prix Circuit, Stuntcar-Racer, Majir Magic 2 Pristes Serve - Volley, Star 7th Bard's Tale 2 Jedes Speet 40 DM, Tel. ... 8046181 (Peter) Austria

Disk for Edit on Trip Them is for the X to the X

Verk Turrican - Oil Imperium Bard's Tale 3 Dan Dare 3 für 75 DM Tel (0511 855330)

Verk MM It Bard's T I - IV, Wasteland Mars Saga, Ulbma IV - V, Rings of Medusa, resider, u.v.m. 10 - 35 DM, C64 Disk Ong., ab 18 Uhr Tel: 103173/s44192

vice (der kij mer fråm frim 1927 vil 5 troprig (der gran officialist 1937) jungs of

C64 Softw ges Habe Alles Suche den Rest.
Hammerfist Tel: 003741/2312034 S
flatzelt, Janzenstr 21, O-7024 Leipzig

Suche Ultima 1 5 und Pirates Biete 25 30 DM (nur Ong.) Schreibt an Ingo Ihniken, Blomberger Str. 6, 2943 Dunum

C64? Tel 08634 8037 (Michael

Verk C64 - Floppy 1541 - II. Modul Ong Disk Baxen, Disklo cher VB 600 DM S Janssen Brambusch 4 2357 Bad Bramstedt

Verk Ong Superscript 128 40 DM, versct 64er Chip usw pro 2 DM, eine C64 Disktrans portbox 10 DM. Fel. 089, 168542 (Thomas

Verk C64 • Floppy • Ong Spiete, z B Power drift u.v. Zubehör. Preis sehr billig. Tel. 05171 52618 ab 18 Uhr.

Solin 1941 h Live SM Tell W 14/98471 Cremmo emberg

Suche zuverl Tauschpartner Habe X-Out Rainbow Islands usw Tel 04402:3516 (Peter

Suche Last Nins 1 + 2, Bette für 11 Pacland und Nin - Scr 2 - Butter 2 - Scr 2 - Constant und Nin - Scr 2 - Constant und Nin - Scr 2 - Constant und Nin - Scr 2 - Constant und Nin - Scr 2 - Constant und Nin - Scr 2 - Cons

Suche alte Arten v. Sim - u. Handetsspielen für C64, nur Orig. mit Antert. Tel. 0043/29822775. Andi. ab 15 f. lbr.

year to a south or agreem when

Verk C641+1541 II + Handbuch für Floppy, 30 19 Spiele + Kabeln + Abdeckhaube für 350 DM. Alexander Raible, Kiefernweg 11, 7210 Rothweithausen 19 0741/34123

Antanger sucht Tauschpartner für neueste C64 Games Bitte Liste beilegen 999 % Antwort Christian Persch, Hersfelder Str. 27, 3578 Schwaimstadt 1

Verk. C64 Ong. (Disk). Moebius 25 DM, Ultima 435 DM, Legacy of the A. 15 DM. Special Action 25 DM, Cass. Summer Edition 15 DM, Joystick Thunder 15 DM. Tel. 0641 B1641

bd Press VB 100 DM Tágl ab 17 Uhr Tel. 030.

Verk wegen Systemwechsel åltere Spiele (z.B. Super Sprint, Revs.) gunstig. Tel. 089-6912445

Verk C64) - Floppy II 50 Disketten - Box, VB 500 DM Suche auch A500 tausche auch 9g meinen C64 Tel 05351 4630 Vert Alex

Suche einen Tauschpartner 101% Antwort Schreibt an Sebastian Waluga, Scharpwinkering 129, 4690 Herne 2, Tel

Control of the Contro

Schweiz Ich habe viele neue z B Power Dritt nur für C64 schreibt an And-Grassi Seebacherstr 5, CH 8052 Zurich Tel

y to the first term of the term of term of term of the term of term of term of term of term of term of term of ter

Verk C 128 • Floppy 1571 • 2 Drsk mit ca. 100 Drsks • Lembuch für Maschinensprache und Anleitungsbücher Alles 100 % o.k. Tel. 02191: 80867

5 (Nur Ong.), zahle gut Angeb an K. Sieksnier, Minden-Weseler Weg 111, 4904 Enger

Verk meine alten Tapes Discis, Module into Liste gg. Rückporto 1 DM. Peter Lange in Hänel-Str. 28. 8000 München Fo

DM Ongverp Ruft an 02256-896 (Roland:

Verk C128, Floppy 1571 1...
u a Zuruck in die Zukunit, 15 Leerdis Dek Box, Pressvereinbarung bei Anruf Yel 04764. 724 verf Florian

Floppy - 50 Disketten, MIDI-System, für nur 5000 oS (750 DM) VB Austna Tel. 0043/316/ 2962687 (Dennis)

old Farom Took 250 CM, Action Rep., Mei 30 DM Philips TV-Turner, Roboter Tel. 35 34 540, ab 14 Per

Seikosha SP 1200 VC Matrix Drucker zu verk. VB 400 DM. Tel. 05043 7770 ab 15 - 18 Uhr

Verk wg Systemwechsel C64 II + Farbm + Floppy 1541 II + 3 Joysticks + Disk-Box + 64er + ASM + Power Play + 100 PD's + 10 Orig , V8 850 DM Tei 02235/3995

Verk Commodore 128 D Disks, z B Stunicar-Racer Starllight Allies Ong , 2 Joysticks und Disbox VB: 450 DM, Marc Haupt, Stockenweg 4, 3174 Meine

C64 Verk Ong mri Anleit R-Type 30 DM Barbanen II 30 DM, und Zamzara 10 DM R nrimmstr 5 7000 Stuftgart 1. Tel

Zeo 4 - Fe poy - Miller in the Star Nu. 10 - en in a service service in a service service in a s

Tina Reichelt, Langenfelde 109, 2300 Kief 17 möglichst billig:

Österreich: Verk. gute und neue Games Schreibt an Thomas Laschober, Fünling 119a



#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

Suche zuv Tauschpartner für C64 Eckert Patrick, Josefstr 19 6642 Mettlach

Verk C64 + 1541 II + Data + 80 Drsk besprett + ca. 40 Leer + Box 500 DM VB. Harrmut Rudorf Hagener Weg 3: 3120 Writingen 2: Tel. 05834 + 215.

Verk günstig C64 - Fleppy - Datasette - 3 Comp Pros - Spiele - C sketten Tel 0043

Verk Disk Rainbow Warner 20 DM, World Journey 20 DM, Liste gq. 1 DM RP bei Wolfram Sparka Alte Garten 1, 7980 Ravensburg 19

Tausche F-16 Combat Pilot gg. Starflight 1, Tel 06351 2323 (Christian)

Verk die C64 On TV Sports Foot und Turncan für je 20 DM Andree Kokkers, Forellenweg 6, 2973 Hinte Tel 04925/8443

128D, F-Mon , Joypad, Final-Cartridge 3 Hostages, Bomber, Gunship Starflight, Foty-2 Girga Cad+, Disk-Box+ Disks viele Zeitsam+ ten Tel 07231 34506

Suche Orig für C64 Rings of Medusa dt 20 DM Turncan 15 DM Tel 08382 25466

Verk Ong Games we Fish, Action Fighter 5 Huey 2 und Shinobi Fordert eine kostenlose Liste an Dirk Rust. Aschaffenburgerstr. 14 2800 Bramen 1

Verk Dragon Wars 100 % ong Suche Course-Editor für Leaderboard 3. eventuell Tauschmöglich, oder Wirtschaftsspiele O Radek Tel 04621: 26824 ab 17 Uhr

Verk C64 1541 Diskbox Maus Epromk 256 K, Eprommer, MPS803, 25 x 64er Bucher u v m. M. Rauchtuß, Marsacherstr. 15, 8080 Furstonfeidbruck, Tel. 08141 43431

Verk Oil Imperium + ATV + Nuclear Embarge for 40 DM (zus.) auf Disk. PC. Indy III auf 5.2% fur 45 DM. Tel. 08248-1362 (Rudi)

Western Games 10 DM, Rongs of Medusa 30 DM, Ong , Jet 10 DM, Tel: 04161/62210 Sim City 30 DM

Synthicking is is searching for new and not Contact. To 04191/1876 and askifor Andre 6-

Suche das Game Leaderboard (mit Gölfplatz der richtim Wasseriist). Bur ab 19 Uhrunflet der Telle Nr. 040 5205189 erreichbar. Ich zahle 10 GM

Verk del C64-Keyboard für 25 DM schickt Eure Angebote an Jan Schmid Hauptstr 26 a W 7293 Pt weiter

Suche billig Champions of Krynn und Ultima 1 und 2. Angebote an Stefan Klement, Jägerstr

Verk. C128 • Floppy 1571, 2 Diskettenboxen voll mit Programmen aller Art. Maus. 2 Joystoks Preis ca 490 DM Tel 06504 1786

Verk C64II • 1541II • 1 Box • Geos alies auch enzeln verkaufbar Preis nach VB Tel 09943 3980 Klaus

Konigstr 73,4350 Recklinghausen Tel 02361 652031 Suche eine Datasette mit Spielen. Soll nicht über 20 DM sein.

Verk 1541, C64 (def.), Disks (Magic Disk -Game On). 64'er (normale - Sonderhefte): Turrican, Etudes Francaises, Geos 2.0 usw Andy Meyer Tel. 05136:2433

Suche Visa Codetabelle von Zak Mc Kracken biete 10 DM. Schreibt an Björn Jepsen, Itzehoer Str. 20 a. 2356 Aukrug-Innûn. Tel. 04873. 1426.

Verk C128 • VC 1570 • 99 Disks • Box • 4 Bucher • Orig Summer G • Alter Ego • Giga-Cad-Plus (incl Buch), VB 600 DM, auch einzeln Tel 02182/2503, Andreas

Suche Spiele für C64 besonders Emfyn Hughes Soccer Zahle gut Herbert Engling Östncherstr 61 b 5140 Erkelenz

Suche 100% gen Tauschpartner für C64. Habe neue Spiele, Ich antworle 102%. An. Christian Karser, Bahnhofstr. 7,6130 Schwaz/Tirot Öster reicht. Verschenka PD-Soft 1 C64 u. C-128 (D) auch (PIM) Liste gg. 1 DM Rückumschlag, Jens Sagmeister, Erbacherstr. 6, 6123 Bad König

C64 zu verk Floppy, Monitor Computertisch Datasette Kassetten und Disketten für 900 DM (Monitor grun bunt umschaltbar) Olaf H Tel 0265 8247

Wanna buy Originals for C64? (Bloodwych B t Future 2. After Burner, Elevator) Tel 0951 42313, John, 14-20 Uhr Does any one write good intros-Demos?

Verk 64er Games 15-25 DM VCS 2600 mrt 24 Games 200 DM Alles Ong Games Suche bilingst Arniga Ong, Kaufe auch Gameboysoft Tei 06406 3870

Here is Stefan speaking. Verschenke neueste Soft, wie z.B. Buck Rogers auf dem C64. Ruft an unter Tel. 06101/86612. Verlangt nach Fisch

Verk C64, Floppy Spiele, Zeitschriften Locher usw. Tel. 02533 2521

C64 Verk Murder of Miami für 15 DM (Hallo Sascha) Game Boy, Suche Nemesis, biete Oix • 11 DM Tel 07666.5818, ab 19 Uhr Max verl

Windham Classics 84 Wer hat wer8 woher? Tel: ) Heinke Uterstr 30, 3422 Bad Lauterberg, Tel: 05524 6302

ich suche Tauschpartner, habe Top Games Wirte to Hennik Sander, Zum Schelland 44, 4973 Vlothor or call Tel 05733 8514

Suche Tauschpartner für PD-Soft: Listen an Rati Schlimmer, Hagstr. 16, 6742 Hercheim. Only Disk. 101% Antwort.

Suche Ong. Curse of Az. Bonds. bis 30 DM. Hillstar 25 DM. Heroes of the Lance bis 25 DM. Dragons of Flame bis 25 DM. Tel. 0651 10843 (18. 19 Uhr).

Verk C64 • NEC Mondor • Drucker VB 300 DM Tel 02631 76709

Verk C64 mit Diskliw 1541 II » Diskettenbox für 300 DM. Schreibt an Alexander Kurz, Fase nerweg 12, 7016 Gerlingen.

Verk div Ong (z B Manchester Und, Turncan, Might & Magic 2, ...) für 64'er Liste bei Schreibt an Schreier H. Winterbergstr 10, 8460 Schwandorf

Verk Input 64 29 Hette mit Cassetten (1/85 - 5/87) für 100 DM Otel Gnahs Malersteig 28, 1000 Berlin 47

Verk für C64 auf Disk Phobia 30 DM. Turncan 30 DM. X. Outl. 30 DM. Kick Off 2:30 DM. und Hardn Heavy. Suche Lös. zu Robox. Anruten unter Tel: 06432:5905

Verk Orig Spielet C64.Disk Galactic Games, Jiriks, Shogun, Hargon, Preis; VB, Tet. 02632 48785

Verk C64 • 1541 II • Datas • Maus • 5 Module • Mauspad • 5 ong Spelle mit Box • Locher • Game on 3 Mte alt. NP 950 DM V8 715 DM, Sebastian Papouschek, Tel 02241:335717

Verk C64 (Kass) Game-Set Match 20 DM, SS-Icehockey S-Games I + II, Winter Games fur 15 DM und noch v m Tel: 07021 52718

Suche Prg aus 64er-Heften u Sonderheften Habe Tauschmaterial Tel 06302 1859 W Awischütz Zwergstr 5 6752 Winnweiter

Suche Action Replay Cartridge MK5 (Mit dt Anleitung) Alexander Stefas, Ricarda-Huch-Str 1, 6100 Darmstadt 12 Tel 06151 371301

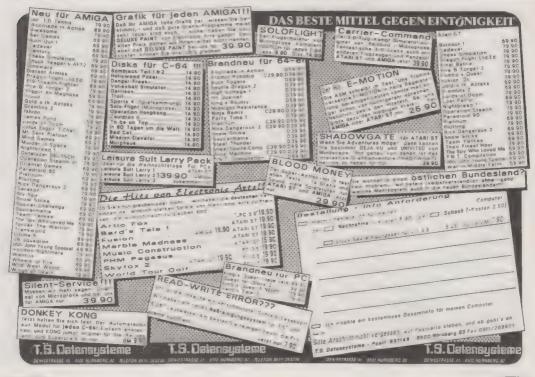
Suche gebrinder neuen C64 Bis 150 DM Hoffmann Patrick, Kamerizer Weg 20, 3000 Hannover 81

Versch C64 (100 DM, det ), Fically 1571 200 DM. Action Cartridge 50 DM. Ruft an Tel 3 Cent Control of the Contr

Verk C-128 (Floopy 1571) 24-Nadel-Drucker (Seikosha) • Zub., Joystick Diskettenbox.) Geräte sind kaum benutzt. Tel. 0531:311732

Suche für C64 Secret of Silver Blades, Mars Saga u.a. Adv. + Rollenspiele Heinnich Arenz, Burgstr. 33, 6000 Frankfurt 1

Verk Drucker STAR LC10 Colour, 1,5 Jahr att kaum benutzt, VB 500 DM Tel: 06102:21447, fragt nach Markus



#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### C64/128

C84, 1541fl, Farbmon., ca. 30 Spiele, Ong kor at AD + D -Reme, 2 volle Diskettenboxen u.v. Zubehör (Zeisschriften), VB 800 DM Ab 25 Te 5 44 (SD 2)

S.A. I. A. C. M. Disks, Jahre Ste 20 20 UM Habe außerdem viel PD Liste bei Z. Fazi, Ballengasse 19, 5357 Swisttal 1, Tel. 02254 1323

Verk C128D und Lösungen sowie Anleitungen und so weiter. Beim C128D viel Zubehör dabei Preise nach Absprache. Tel. 0821:62699 (Tim)

Suche, tausche oder verk. Ong. und PD. Keine Raubkopien. Listen oder Anfragen an D. Zilch Erfurter Str. 4, 6483 Bad. Soden. Salmünster

Verk 64'er Helte und SH's (87-89), ältere Orig Spiele und Bücher, z.T. mit Disk Info Claus Schönwald Am Pappeldiek 20, 2970 Einster

Vivi C64 • Fin Cart 3 • Floppy 1541 • More 1800 Eauthor MPS 756 and inde Mining 501W 28 132 0 M Angelote Tel 140 • 1643

Vice alles, was mit dem C64 lizzu fün hat. Laßt.
m. 1. die Change mit the Ingels Mit Mit 1.1
mer. r. 15/6-1, Anna Weim Teil. 2.2 Jag. 6.

Verk of milky, 1541 Datasette Frisker, Action Ripus, vil kai ill or ned Ong Games für unsette und Flupy in 480 DM Tel 06831 1441

See a por mail, se C64 Zable c s 50 DM e O e literan Citte berg (as e Silvert 93 5000 K. 11 Sp.ce was Kigant

Vons the also obd + capy 1541 or smeet to Pre 160 (M com. Historiae) To a 4 d

Six is the modes of Agest and Toronial materials and the second of the s

Wrep - sydernam tselto vete - 14 er - 1 1541e B., frz - 1 brz 2 B. Bard's Loe f 4 - it f. Jir M., Og Ye. 3 18 c4449 Jur gen vice 2 DM

Window of the fine to be street and form the general Zame bis SIDM pro Tip. To Chen 1979. With

An agricultural organization of the control of the

verth 1 r.Ch4 1.8 Geos 13dt NF 12 .P. (c LM 5t 8 1 8.1 kopter C129 A es uber Grist- ntC++ NP13 vP35 CM A es es A Ti ... (1 r.1184)

oder 28 DM, und herße Spiele (10) für 80 S Christian Burgstaller, Rennerstr 8, A-4843 Amplehvang 4, stein

See 5 m by C64 Dear Jahong at Versi C45 L Bookt +4 Lox oder from engines C45 A trus Supre Chi Kart Resiner Prom 8 A China St. September 2018

Ver- Nat . 164' N . Fina Carridge 3 . Joys' F. Disc. U.Charty 48' DM VHB To 043' 10464

Marito, other gersetta proxition of the Share and H. W. Antonio

VMM 2 Fragging to Cedus my 22 Source as the fragging Tares and Months of Face Face

Suche Infocoms Zork 3, Deadline Suspunded Seastafker Starcross, (System epgl.), 512725 (Klaus)

Suche 1581, 1351, Ong aller Art (gut, heil und billig), Power Play 1-6, ASM bis 8:88 An T Berndt, Ahornstr 16, 2351 Trappenkamp

Such a ratio and Aradium (2) Resp. The Rins is War such a face Butto bis 20 10M Adress it As a radio Husto is seep. Haydin St. 1.63 in coverges. or sen marin Mago in its , and to game

S. In I required James to the Alleger Raft of the Program of the Alleger Raft of the A

yets Test organists say for open of the state of the section of th

outh only Western of the County of Top, in de Account the Wester and indeed Sports (Kassette) Ruft schnell an Tel 0561 527115 (Thorsten)

Dringwed 35 a Fr (Figure 1 Egyzet > 18 m (Figure 1 Egy

D. office41 gette spee Butter Bor turer of 1M% Asser (4 Mar) dec 1010 - Sermita M Star tores to 19 (12 Page)

THE TENT OF THE MAN THE

Links Total Property Continues ( ) 1 Miles of 1 Miles o

Suche gute Spiele (Ong.) für C84. Z.B. New-Zeel Stery, Sportspiele, Adventure, Listenan, O. Baumjohann, Oliver, Corleweg 13, 4410 Warendorf 1.

To Maria Manaza Maria Sanago Za Maria za Bada a 172 a sa la 1866 kata a 142

very sette on 19 or on Adout, on Adout, on Adout, or on Adout, or on Adout. Ado

#### AMINA

you to story of the said Action

Suche Tauschpartner für Amiga, verk Maniac Maniach komp , deutsch, 45 DM, Stefan Lhardt, 4900 Herford, Schwarzenmoorstr B205

the Sandy to Angles of the formation of the same of th

VINTE GO G. TO A DE LANGE FOR STORE OF THE S

Sacranesw Zwertautwest Aming Scholing 1987 To

Since demonstrate of the paper of the same Report Wilders of the same of the s

Grand Substitution States and Company of the States of the

Verk Ong. Player Manager für 39 DM. Tel

A lung Spiele-Fans Verk Ong Softw Amiga zu Superpreisen, kosteniose Liste get es hein Schicker jun , Kirchplatz 16, 8370

Verk 2 Work inter Signal par Their man Hour's K. EM ad tags in the Kinadan Stephal Camer Tall Control (1944)

Plate 1 of CM, Test circle 30 M omp

usin Top ingram A or 1 or 28 to teration Selve Minor and 1 y tilke Polyce to Gotto I all the Top

Wind Mark and Jochen Leutlart, Falkenstr 3 7456 Bietenhausen Tel 07478 8480

Jode Menge Rollenspiele 1 Amiga 500 und C 64 zu verk. St. 25 DM 35 DM Willi Boehm, Tel 069 545687 ab 18 Uhr Amig i Suche Tauschpartner für neuste Softw., 2004 Euch und schreibt an Postfach 067098 C. 7400 Tübingen

Private Kleinanzeigen

Verk, Ong. Kick Off II, Italy 90, Rings of Medu sa, Populous and Soccer Manager Plus. Meldet Euch unter Tel. 089:8711241 (Nur. Münch.)

A garson Albir was gat according to the first entities of the edge pleased with the step of the step o

To the let K to Alexander you group to prove the letter on the letter of

The Control of the Co

g) Sonke Klettner, Theodor: 1975 Schuby, Tet 04621 4469

Parameter And Committee of the committee

Sample Agency as Regulation . The Part Sample Agency Agency and the Company of the Company and

Verk F16-Falcon und Simorty (jeweis 50 DM) Tausche auch og andere Strategie oder Rol lenspiele, Tel 089-564754 (Alex)

Loom 50 DM, TV-Sports

A Charles Angelette a Typice Park Comments and Comments a

Verk visle Ong. Liste gg. t DM Matthias Stadler, Keilberger Hauptstr. 72, 8400 Regensburg, Tel. 0941, 47543, bittle v. 17, 20 Uhr.

Verk. Ong + Anleitung, Starblade 40 DM und Magazine (ASM Power Play, 64'er) uvm Tel 02271 63203 (Markus)

The Arms of the special Arms of the Arms of the special Arms of the Arms of th

rate of Article points of DM Gards of Article points of DM Gards of Article points o

A Committee Comm

To the mate the exist mate the go to the state of the sta

Fr. Fro. MARKELSTRUM 6 1, ST 8 Tr. Rt. 1 T Å T 31 51 Jog 11 \$ 1, A A 4 44 M 1 Jun 15 10 M 16 Jalin 4414

A, the control of the inspect Results of Attack St. SpR, and in A Annual St. Annual St. Annual St. Annual St. Annual St. Annual St. Annual St. Annual St. Annual St. Annual St. Annual St. Annual St. Annual St. Annual St.

A. S. Basser E. A. S. Sharper, A USB Alliana SUB, F-16 C Phot, Swords of TV, usw Top-Zustand 350 - 500 OS, Tel 02747-2023

With the A Carrier For the All Mark Bernary For All Mark Bernary Fland All Mark Bernary Fland All Mark Bernary Fland Bernary Fla

month 2 strong to dear the familia

referring to the Porturation ONE oder tall image (indexes in Tell 40 (40) here also to the control of the contr

alles 100 % o.k. ist, zu einem fairen Preis. J Nach dem Taubenberg 13, 0-Plauen V. J.E. Tausche u werk nur neueste Amigasoftware Habe super connections Schreibt an P.O. Bo-016029C, 7107 Bad Wimpferi Schnelli, es eilit

Such as injuried History, to Such a Report Date of the No. Supplement of Transfer of the Supplement of

The Form of Pas MAN Fin Fa The Second of Pas MAN Fin Fa The Second of Pas Man Fin Less Condition

Tausche fast neues "Rainbow Islands" og "Hero's Quest" oder "Larry 2". Tel. 089/8120910. nut Orig

Verk - Arniga 500 + 1 MB + 1084 S + Star LC-10 Cotor + HF + Modulator + Software, nur komplett, Tel 02680/846, zw. 19 und 20 Uhr, Preis VB

Verk Amiga 500 - Drucker MPS 1200 (für C 64), + 50 Disks für nur 950 DM, Tel 0671-74232, Fragt nach Andrey

Verk Ong OutRun! 20 DM u Football Manag World Cup I 25 DM Tausche auch gg. Ong Pirates. Champ Krynn Tel 089:301613

Sign At the Book of M. Beef of the Per Maringon of Tennes of the Control of the C

Suche Amiga Softw Schreibt mit Liste an Bjoern Janssen, Auf Geliss 5, 6580 Idar-Ober stein 4

in in , it to Organispiere Angebraic to the or it was Sot en Stegens got it to the

Viete of Writer on about the process to the first of the following for your and the first of the

Los Minuster Lis (IMI), interpresent 40 OMI To chill said 33 Indirect Verilia Ma Tare Platone Tell gold 1,40 no. 184

Suche Amiga-Kontakie. Tausch von Tips, Ertahrungen und Programmen. Tet 02:151/736112 (Marc)

The first Arman short mad Minor s. 2. The first Arman short my Constage of 4. 2. The region

Suche Ong Kaufo Tausch og 30.60 PD Disks o andere Ong Verk auch PD Abs. M. Brandenburg. Steinstr. 3, 2123 Bardowick.

Gunship, Populous: 40,- DM, Starglider, Phantasie 3, Katakis Footballmanager 2, Amegas. Terry's big Adventure, Return to Genesis: 20 DM Tel 06131 678477

Verk Or of Larry III mrt Buch (Die 2. Story) für FP 60 1 M. Tel 089-561317

on a charge of the standard October 1998. Bayers make of the 64 October 1998 on the

Hille Meine A ...' - g zum Fighter Bomber ist futsch. Wer kann mit helten? Zahle bis 15 DM Tel. 0203 492248

Verk Western Games um 30, Sky Blacer um 25, Imperium um 45 DM. Alle Spiele mit deut scher Anleitung. Tel. 08706/617 (Bernhard)

Suche guen, preisgunstigen Sound-Digitizer f Amiga 500 Angebote an Comel Waser Allwegmatte 2, CH-6372 Ennetmoos

Suche Action-Games, Ch. Zmasek, Hirschweg 38, CH 8405 Winterthur

neue Sachen Meider Euch schneil bei Tel 040 139501 (2 HH 71) Grüße an P.L.K. Sonic Vision

Amiga Suche für Arniga das Spiel "Operation Netter," u "Bobo" Angebote an M. Ponered 1 arctivent 9, 7148 Remseck 4

Tausche Starfight 1/2, M. American Description of Description of Description of Description of the Committee

Verk billig Datamat, Transformer • MS - D 2 11 Testdrive Drumstudio Suche A 1000-RAM Erw Tet 04521 6667



#### Private Kleinanzeigen

#### 9

Verk. Orig. Heilfire Attack: 150 DM, Street Fighter 15 DM u. Foundations waste fur 20 DM. Tel 04542/1245, ab 19-22 Uhr. Sactiv-ong. Battlehawks: 1942 F19, sowie dh. Strategie u. Simmulations Games mit dt. Anleitung, u. 20 MB Harddesk, H. Häublein, Tel. 02103.44848.

Suche Tauschpartner für Demos und Megadiemos. Nur absolut legale Sachen. Keine Raub-kopien (wirklich). Tel. 09355/859

Verk, Orig, Ferran, Formula One (Amiga) für 40 DM Tel. 0711/721481 ab 19 Uhr Verlangt Marc

Tausche meinen Amiga 500 (2 Mte.) + Zuberheig MSX-20, MSX-1, Marco Wolfgarten, Erich Hoepnerstr. 12, 4040 Neuss

Tausche oder kaufe Sege-Mega Games Sij che nisch Tauschpanner für Amiga Solt Te 032-41124. CH Schwerz ab 11 ühr Stefan vie in gen

Amaia Vierk Orginalgames sehribling Interdestar Cr. in parkum usw. Antragen Teil 141 951/36 Ceil Thomas

Monto: Suche 137 - gluoritor etender Montor für Amiga 600 - Zahle 300 - 400 - 0M - Teil 0 (%4) 4, 430

Austral Monitor 1981 At Daks Programmer Literatur Internation Literatur (1981 At Daks Albaha B. Te Galita, 1981 At Programmer Literatur (1981 At Programmer Literatur) (1981 At Programmer Literatur)

Suction the beiden Amigrifus Butman und Butman Crousader North The Movie IVB Te 051, 4 Test

Activities the architect of the consession of th

Active for swip hilfor han been like homelyder muse artists and code hilkerfall ginto tvan Bessic Mors in assert it in hilbert deggen 2 107 mark

Verk Turrice 11 12 grangamer Lister op Flickgriff be iswe Oster FF 1101 5450 Nerweed 1 Su he asch Koetakte nised um Nerweed

Sizing thing ge Software Listen + Disks at Nov. 11 Holf Färberstr. 48, 4155 Grefrath 2

Swifter Loom, Teenage Mutant Klax bis 2u 30 DM Ruft an unter Tel. 05222 83206, ab 14 Uhr

Verk On OutRun 20 DM, California Games 20 DM, Triple Power Pack 20 DM Tel 0751 91839 Markus nur am Wochenende Inc. Porto

Suche Tauschpartner für Am paseitw. Te 0711 5300042 Torsten von 14-20 Uhr

Ich with Amiga? 1997 The Spatte 2016 and ten Microed Agreem For you haid The hill 1 BC M. In home, ) To Colors 42 whends

Varie HE Most varor in the July 30 Esset term in 10 (Mt. Jer 1) softe gg. Sega Mega. Drive Modul Tell Thorat 150

Verx Amiga Ong. 2.8 Filline Wars Stadtider Lowernism Liste antorder iber Norbert Schlater Schlister. 13. 8151 Stockhadt. Tel. 06027 2332

Suche Amga Softwill Moginish newe Program me Schools, ste an New Schoolweet its weg the 44981, men Teil 125941121

So the Holiday Mover for Amiga Blete 35 DM (Cog., mot Amigate group, Andreas Balgert Arc., east 12, 1549 Buildon

Verk Space Quest 3 Auflösung Suche Indianapolis 500 Zahle gut Tel 0221 898321 (De-

Such an quintwise Spire Inn. Demos use bringch Amquinsteger use in Maro Krimme Paradoscate 34 0 ch. Crissian

Verk neue Amiga Ong Softw Ong verpackt and gunstig. Tri. 01.8654836. Ab.18. Um. Schwinz

Chi ngayu serC ah Wirsun Hora nashvun Amga Him o Raym TS BGD PO Medel E, the T coFrank Kirchberggasses 822 Buhce to

Wer hat ZAH MC Kracken and mochines go The quest for the time-bird (ong. verp. m. Anleitung) tauschen? Nur Raum Hannover, Tel. 0511 329949

Amiga-Fans Suche zuverlässigen Tauschpartner Nur neueste Soft Suche TV Text Prof Schreibt an Alex Trenker, Fagenstr. 1/A, I 39100 Bozen (Italy)

#### Private Kleinanzeigen

Verk. f. 50 DM das Actionspiel Dynasty Wars Tel: 06898:295330

Verk ling may 3 AB 2 Larry 1 and Larry 3 ton Amiga 50 DM pro Spiel Tel 05/33 1/2 12

Im good 2 . very the essenter connection of the formatter of the office of the connection of the conne

Suite Aktientins ykipping ORGWP von Effecter i jergir ab sowie Prograu Staphis her Dan transplan Aktien visen Zanle gat Tel 021 J. 2486

S. . gebrauths Amga + Furthernor for Topics stand seems to the Tish enwer 1, 801 has done to a seem to the seems to the se

Surria R. Langua Language Language Gorgan Survey Street No. 1969 - 1 Armilyong Zahia Sw. 20. 15 DM Mark Hodrampt Tel. 37 122 612 13

Versidas (Ing. Spiel "Populous", 100% a.k., mit deutscher Anleitung für 45 DM. Versandkosten bezahlung Versidasse Tel 02553 1674 Raft

40 DM, NP 69 DM Tel 06834 41696

Fig. 1 verk is tausche Amiga Software Only Tour Stuff Teil 0222 3,5404 Stefan van 20 Hillion

bight to gen A 50% to har sign gehrund presw Spiele besorgen, Schreibt an Jurgen Barth, Steinacker 2/17, 7524 Oestringen, Oder Tel 07253/24181

n to S, for manpay 2 k. Zanegut Arno Muser Viernamental L. No. 6412 HS Heater Hours In No. 7417

versity, noder: Bittle (18aud Fyraele Specie Popinis 2 Mississes Attack Unisting 4 of 18ad get 17 in 24, 14s.

Verk Speicherenw auf I MB incl. Uhr abschaftbar, noch mt Garanbe. Für 119 DM, K. Reime., Hauptstr 66 b. 2905 Edewech, Tel. 04405 18,5 ab. 6 h.

Till the Fit. Action NP 85 + 60 ONL gg Maniac Mansion - Pinball Mag. Kildle Kilk 20 DM, Tet. 089-8504962 - Infin. F. S. Jing

Such Amigas Christophily per Ziserbr Massink Ishin TM Weller er Ansja big sensitier wilde to ill a rulen Te 202 or 1946 Beind

Verk die murdigen ist. Die von After im 130 Commission Filter traditation follower als Zweitung den 120 kg FM versie 1M ver 1744 (sept.)

Suche Tauschpartner für Amige Habe viele Gamen (170) vin Indy 3 Populaus Printes P Type Tel 02162/21120

Sighter the special stress Karber and Stringer Tipot animal Special Anthonio A and Timothy gas Six and Sighter material Stringer and St

New Org. pulser His. I.M. B. ran Assert in Morganizat N. C.M. and Pink Pan Hearth CM. Tel. 16238, 2953. Bitter in dembe Eddle Fin.

View (Xing The ostpatro Fig. Retail ator Resolution 101 Intuin 3D Tennish, le 41 (NCR) to Tell 30431 b. 4 240 ag in the 19444, 43118

Suche Rollenspiele und Fings in Market wie z.B. Course of the Azure Bonds, etc. Ruft an Tel. A-0732 815192 ab 15 Uhr. bei Patrick

DM, zum verb umschaltbar, von 2 Amiga DF0-DF1 (DF2) Tel 0711/773272 (Jens)

Verk. Orig. Spiel Dungeon Master für 50 DM. Tel. 089-708536 ab 19 Uhr

Spin feed with find A.S. In "Hardware Unit NP are DM 1/2 unit 10 (20) 430 school of 1/2 are 1/2 are 10 (20) 430 school of 1/2 are 1/2

On a registration Desirate of Only the order of Stay amou.

Amigal postaces: Washed wardwide to swap affects for Willer Comparts for the Kill met are \$4.5 K 8 000 Hornams. Directors 100 Repty

Verk Textomat und Datamat, orig , unbenutz: le 50 DM, Tel 06324/76081 ab 19 Uhr (Fabian

Suche Onginalspiele für Amiga. Zahle bis 35 DM Suche vor allem Adventure, Handels- und Stralegiespiele Angeboteab 17 Jan 12 254 74508

#### Private Kleinanzeigen

Verk ong Commodore MS-DOS 3.21 Transformer V 1.2.2 für 60 DM Tel 02304/5793 (abends)

Summi Defcom 5 für Amiga (nur Orig - Be-schreibung) Zahle 45 DM, Tel 030-4136834 Dienstag - Freitag 16 - 19 Uhr. Gruß von Bernie an Gosse Iceman und Wizard

Verk Amiga 50° Specifierenweiterung 2 . W "A Zustand - Pigina zurig INP 1250 DM VB gen (igt Turling) in 156 B4

Verk Amiga 2000, 2 internes I, W und Zubehör, VHB. Schreibt oder ruft an. Achim Bauer, Sinsheimer. Str. 4, 7100. Heilbronn, Tel. 07131/ 482301

Vira Amga Dagmala Filis Combat Pial Ti, Sporte Bija i ind DM Elithetic Figita Pommer Borrantecar je 32 DM Anrufii ber Marry jeddi istoj

Suche Tauschpartner für Amiga Spiele Liste an Jochen Konschak, 4150 Krefeld Metanch thonstr. 21, Tel. 02151/397599

Suche Strategie + Simulationen, nur Orig. Tel 05850:517, nach 18 Uhr

Biete Echter-Bibel V 2 0 (6 20-Disketten + -1) als Textdateien für alle Textverarbei (7 ) 4 0 DM M Rattelmüller Domplatz 5 (4 ° f -5)

Autung vers Amiga Org je 50 DM, Finales Budokan, Rings of Medusa, Invest, Fugger, Wings Flugsim Tel 08431/44096 ab 18 30 Uhr, Peter verlangen

Active Section of Active Listen an Lobning Georg, St. Marxen 60, A-9125 Künnsdorf

Suche Speicherenweiterung für Amiga 500 auf 1 MB Tell 030.7531128

Suche Tauschpartner für den Amiga aus aller Weit, habe viel Liste an Belgien Rue de l'aurore 21 BXL 1050

Suche Sound- Noisetracker-Instrumente o Samples S. Yanga Tel 02431 70940

tronhand Musicians. Wer hat Interresse an Eigenkompositionen mod Hobbymusiker, evtl. für Spiele u. Intros? Tel. 02251:63583 Dvrk.

Date Worth Marrier 1 4. Recording Source Language and Indiana Jones and Stanleys

8 allem was dazugehort. Angebote brite an. Tel A-03119/2178 (Schmid), A-03119/2178 (Woll-

Suche Amiga 500 ohne Speicherenwerterun Tel 06542/22716 Fract nach Michael

Till 200 Jank Amga Soft Anting rwidkommen 1 2 ver is 7 A No and Ruidaige 41 4 CO Environt

South ing presq Serri Spike Arriga Southers in Roma Protection of Single Quart 3 Tel 5/1904 51 Tel 1/1906

Sugner Tay of partner Higher as und neue School Eurer Interior and Til Straub 4006 Mee

Amiga User in wached itus hin Taysot partrifur den Amiga dhabe immer eusster Stoff in

A5 of mit, Widen, , gehr quort Production of Production with Ling Abrillia Gration. Wegnerate 11 a A 4481 Asten Te 01/2/465617

Buter 2 4 DM AS MC 4 98 9.89 Happy Computer 12 8 HO First M Pawer Pay 16 11 88 2 7 and Am 31 - 8 1 90 Au 1 1 x Manger Te x, 1284 18

Österreich Artiga-Software Liste and Power auf Anfrage Tel 07748-2202 Abs. Peter Hager, 5142 Ergelsberg 3. Ruft doch einfach an Ab 15 Un:

Verk für Amiga Sim City, Indy 3, Battle Master, Ninja Warnora, Sherman M4, Champions of Krynn und Barbanan Ab 18 Uhr Tel 07258 1042

Verk Ong Falcon, Hybris, Menace, Turboprir 2, Englisch-Kurs 1, Kir nur 250 Fr. Leerdisks fi nur 2 50 Fr. Nur Amiga. Schweiz: Rockit, Flurst 6. CH 9242 Oberuzwil

Verk Ong Beast II + Wings + LOF + Venus und v m Tel 040:6020522 Kebbel verlangen

Suche Ong Dragon Breeth, Star Command - Might & Magic II A. Schnell, Hirtsweg 7, 8404 Neuhol 4

#### Private Kleinanzeigen

Verk Ong Midwintertun40 DM Komps, deutsch mit di Americha G. Lossifien Erzweg 4, 5190 Stollers 1, oder Tell 12402, 14815

Versional state A 1 1 + 0 a 40 BM B about 1 tags, Box B Ms ager Rox Cang State Wheter B. y New Zealand Story. Two must 35 DM Tel 07472 1339

Verk TV Sports Footb. u. G.R. Monster St., Spencal, Hardin Heavy, Circus Games zus. für 13 DM, Bares Tun 35 DM, 7s. 98564/2107

Verk \*\* Par 35 DM Carps tof R. Oktober 30 DM, Endough Carl 40 DM, penal 5. Stealth 40 DM, 2 at 130 BM, Ruthan \*e Cr 201.66707 (Max)

Verk Drg Spiele Larry t Space Q est 3 com, d. A" "V Sports Football, Battle t Brian Line 45 DM Tobias Silveg Tell 11449. Kom

Trongs ing Software 688 SUB from Lord ins tourising 2 Continents Lines, Danger Lord Uther sing sun Tausche auch Tiel 0421 44 ms."

Versioning von indy 3 fur nor 35 DM komplett in deutsch, mrt Super Spielstand-Disk Rufe un unter 0231/25600817. Alles 100 % a.k.

Verk. TV-Modulator 30 DM, Hostages, Red Heat 25 DM, Pink Painther, Western Games, V.m., Empire, Clever - Smart, je 15 DM Ab 19 Uhr Tel 07073 44680

Verk und tausche alle möglichen Onginale für Amiga. 7 B. Winge. 888. Stellar Crusode etc. 7no.mm, Tel. 07151/24/ks/

Verk, Orig. Pinball Wizard, Erkunde, Engish Textomatund Datamat Preis VHS Tel / 5434 1813 P.S. Tausche auch

F16 Fallon 40 DM, Mission Disk 130 DM, Archipelagos 15 DM, Karting-Grand-Phy 10 DM Little Vigor 1 (DM, Alexa Bright Alexandry 761 09305/1271

version grand Space agent black DM Shalf are agent 5° CM Rung Man 1° DM The wein 5° CM Righter Bomber 5° CM Ter Con 18 52, 5° rego

Jrg 4 h Tit 40 km , eter NP Grytic ster anforder Sew, en diet i 21, versie men Ceder Til 1516 T., 21, 18 18 19

vers Batter, rep 1 DM Re og Trunder 20 DM 4 Cr CM vers 5 CM vety 5 30 DM Billion CM Wester 6 CM No. jaker 6 CM Te Green 2011

para is soft. Flaggle Startight 1 ham para istogs based of Twill 3 th 7. Basedon you LM out an West assente other Teil 92 132

William P. Merk 45 P.M. Anton Sen. in 25 DM. Eng. 1994. Bit CM. Fin. In that 41 DM. Const. For in 41 DM. M. Kottin. Evit 14. CM. G.P. Drish 50 DM. B. Lord 35 DM. Fin. 19413.

very Dragon's Lary - Spale and 6, 43 Of Justice C. D.M. Damus - Winter - Red Lighton 4, 1, 0M C. scwalsk, M., 41 M, 5, 69, 405 G. State - Company

Arborne Ranger und Katalus für ge Gibt Harb Jeachim Hofmann, Tel 06733

Verk. 5,25 Zoll LW1 Amiga 40/80 Tracks, MS-DOS tating ext. 300 DM. Tel. 05073/1449. Mike

Suche Orig. von Battle of Britain und Conquest of Camelot. Angebote an Tel. 06109:22798 (Sescha)

Suche Arruga Ong. SUB Battle Simulator Werner Schwamborn, Tel. 02202/56435, 19-21 Uhr

Verk (tausche) Games Ong. 1) Iron Trackers. 2) Batman (Jok.). Preis gg. Angebot. Tausche m. Sim City usw. Markus Knoll. Tel. 089:604257

Suche Amiga 500 ohne Monitor u Drucker Berte E'M Suche Amiga-Kontakte und gute Pour Feek Zahle gut Tel 04221/23123

Wer 1,5514 Amiga Spining einen same bei Tehr Habertogende Games Misweter Boodwich 1-2 Fings Quest 2. Bite meiden Jeter 1-4 44566

Suche Tauschpartner Listen an Gerhard Wallner, Ringstr. 70, 1000 Berlin 42, 100 % Antwort

Suche dringend Anleitung (incl. Karte) zu Might & Magic 2, wg. Verlust der eigenen. D. Ketelsen. Tel. 0421/832239

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

Rainbow Islands Zahle gut, ruft an (Marco), Tot office 1879 ab 18 Libr. Vark Onc. Grand Stam 15 DM Barbanan 20 DM agal and Roter Oktober 25 DM, In 80 days are all the world 20 DM. Tall 040 874772

Home how me to the head to be a second of the second of th

Tausche Their finesthour gg Legend of Faerg

Tausche Interphase gg Bubble Bobble Nur Ong Tausche evil auch gg Flood & Kid Glo-ves Tel 06872/8143 Bald meiden

30 DM Bei Ralph Tel 02944 7197

veer harm mer die net 1: besoreen? Suche TV allidere Ensemblery hammer Tel 089.71

Tausche oder verk Starflight I. The games

Line Community Arms in gradual to the community of the co

mgr, or Mire myst, in M N. Frank M. Frank B. of t N. Frank M. M. Frank B. of t 19 Uhr

Verk RVF Honda 40 DM, Larry 3.70 DM Twin-world 45 DM, Xenon 2.45 DM, Sup Wonderboy 40 DM, Beast 1.40 DM, Ghouls in Ghosts 40 CM, usw. (Orig.), Tel: 05251-22523

Suche Maniac Maisons u.a. ong. Spiele, bis 20 DM: Und Nordno-Power Modul f. Amiga bis 70 DM: Verk. C64 = 1541 II = Zubeh. 500 DM: Tel 0441 601554

3.5° LW TV-Sports Basket Operation Steath, Wonderland Escape F.T.P.O.T.R.M., Wings of Death Cabal, Cadaver, M.U.D.S., ges. Patrick Fischer, Tel. 09353-2821

Arniga Verk Tausche Archipelagos Microprose Soccer je 35 DM, The Pawn 30, Champ Football Art of Chess je 15 DM, Arniga Fun Pow Disk je 10 DM Tel 08841 4234

Verk Budokan mt Anleitung ong oder tau scheig Ong Starflight m Anleit , Mind Ange bot 50 DM A Schulz, Sprem-Bergerstr. 21 a 7532 Drebkau

Verk Legend of Faerghaii 60 DM Day of the Vider • Anlettung • Plane 60 DM Mindbender 30 DM alles Orig. Nik 0221 317556

## Kontakte mit POWER!



Leser treffen Leser. Im großen, privaten Kleinanzeigenteil von POWER PLAY-Contact.

Und Ihr könnt mit einer kostenlosen Kleinanzeige dabeisein und Eure Kontakte knüpfen. Schickt dazu einfach den Coupon ausgefüllt zurück. Gratis!

#### POWER-Coupon

für meine kostenlose Kleinanzeige in Ausgabe 3/91 von

Amiga

C 64/128

Atari ST Nintendo Sega Master PC-Engine

MS-DOS-PCs Sega Mega Kontakte

Text inklusive Adresse oder Telefon Nummer

in der Ausgabe 3/91 von

Macht mit und bucht Eure

Kleinanzeige - kostenlos

Einfach diesen Coupon ausfüllen, ausschneiden und bis spätestens 11.01.91 einsenden an:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft Anzeigenabteilung POWER PLAY Hans-Pinsel-Straße 2

8013 Haar bei München

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze Einen Anspruch auf Veröffentlichung meiner Anzeige erhebe ich nicht

Rubrik:

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

Verk Org Theirt Hour Faron Fite Misson Diss Champions of Krynin 688 Affair Sub Sixtin Cungent Master Org. Tel 20053

Verk Ong Sim City 50 DM, Rings of Med 45 DM, Fish 30 DM, CPT 8200 D 30 DM, Police Qu 145 DM, Micro Soccer 40 DM, King's Quest 3, 25 DM, Tel: 02161/675550

Tausche od verk ong Games X-out, Budo kan, C. Master 127 m. 4 m. 7m gute 83 m. spinie Challet Frent 12 m. m. 12 3 5 m. 68 gamenter 12 6 141 Exhibit 13 m.

Versing Stady in Id A renshing strammar entit I Mind has the beide rusingd Poins of Carlo Judgers Piecenge Teil 841/24 T Goldblohm

Tay to Balanist - Socomik C. - Takado -Spanin hallpergg "Schoff Angeblik Diver Kney, Johnson 6: 105" Stockhad Pa Craj - Ar

No. Modern Hurdwire Hundchake 1.5h Tu Popologis Folion Stort our Frei Fower Wol Strict Wolled Jon (2014) Tell (2) 14, 45

Verk, Amiga-Spiel, 688 SuB Attack 1, 30 DM Tei: 02595:9272 Norbert Hütte, v.-Vincke-Str 14, 4716 Olten

verk. Ong. Amiga Games. Jump Ser. Dien Carlier Purple Select Day Joze Frepoweru Drudž, alle mit Anleitung, für je 20 DM. Tet 048 Bd. 185

Verk 31 Orig Spiele für Amiga 500 aus den letzten 1.5Jahren (Kick Oft2, Budokan, Legend of Eaerghil ect.) David Haupt, Raderth.-Str. 11, 5000 Kön 51

Am juria dware Turing Anturer KS Jider KS Justial Into age Rowamush ag ter b Moment Pusitain Hest of af Stamberg Aust 3 hours 2

Suctor of general come horror für Am ja zahleger Aug indere Too teimer Str. 22. b. Ce Hochheim 1

Vert. Orig. Rings of Medusa, Xenon II, Resolution 101, Elite, North and South, Battlechess U.a., Ruft an Tel 06249/2423

Ang+ Drg 688-Attack Sub-nur30 DM Cabal nur35 LM, Rockstar nur10 DM Tel 0221 417793. (ab.18 Uhr)

Verk neue Orig 50 DM, Rogin R., Theme P.M., World G. 35 DM, Speed 20 DM, Tausche auch og andere Softw. Mike Tel Österr (0043)05522/41153

Tausche und suche gute Animationen. 1 MB u Eroto, Skde Shows, PD, Call Tel 06103-42237 Habe super Demos u Auflösungen für jedes Sierra-Game

Sylving: Amiga-500-Set Komplett mit 1 MB Speicher und Top-Ong Spiele Neu Mit Werks-garantie SFR 1500 DM Urs. Bucher, Tel. 01-8336768

Verk Ong Dungeon M., TVS Basket 50 DM, RVF, Populous, TD2, Stunt Car R 40 DM, DPaint 2+ DPrint 110 DM, A2000B + 2 LW + Lit + S-Farbm 2200 DM Tel 04952 1747

Tausche F-16 Combat P (100 % o k. 99 Operation Steatth Nur Ong Tel 030/40218390 Ame Schullenhauer, Höpfersteig 52, 1000 Berlin

Verk od tausche Amiga Ong , Red Heat 50 DM Stormford 15 DM, Return to Genesis 15 DM Buble Ghost 10 DM, alle top Tel 07031 226864 nur 14 bis 16 Uhr

Verk Indy 3, Kult, Oilimpenum, Might - Margik 2 Populus, Vieles mehr, alles Ohn - 4 DM Suche mehr Yauschpartner M. Gertzke, Boy-wer hand 4 DM - meng udbat - 4

One Program of First to a control At the south a First to First to stead common 46 DM one to be a French Mout Transpired a 10% of the James to be

VMX Org .out +BHAMLER ).A Trait ost Mo.: Br. 1446 [take Tw. Word22] 40 Fr R. Gerzoer Gothurder 12 8800 Tra W. Schwerz

Verk United Later Ins. Kidel for 1541. Febby K. M. yo hi dog Kidasis. Kangt groupe Zit et 2014 et tre 158 (134) et 4005.

Verk Ong. Pope has 30 DM. Promined Linds 10 DM. With Street Wizard 30 CM. 8 ser Szinna no z. WSW 10 LM. Stadt der Lower, 45 DM. Tell 06155 [g. if

Verk Origition FaB Attack Sub Gren ins 2 Wings Cash Master East vs West, Their French Hour for High Mill Blackford Got with 12 ability high School Services Got with 12 ability high School Services Got with 12 ability high School Services Got Williams School Services Got Williams School Services Got Williams School Services Got Williams Services Got W

varis Despa Assamble (2.14) Jost SiFA Assambler (1.58) gold Miller symbol the medicin Discharge Projectic To Spub 464/8

Surris again control Komputticuma ga guta Bazah wa Patra Sutar Zutara Te 340 Luster Pransip Magainta Sur

Suche INFOCOMS Zork3 Countries besser ded, Seastalker, Starcross (System egal), Ror derzone, Sherlock (nur Amiga), Tel. 05121-

Verk. Falcon M.D.I. 35 DM, TV-Sports Bas-ketb., Champions of Krynn, je 45 DM, Batman

Verk für Amiga: The Armageddon Man u. Earl Weavers Baseball, zus. für 60 DM. Verhandele auch Jena Kaiser. Sudetenbergstr. 26, 2956 Mogmantand. 7al. 42984 5099.

Such An 31 but militable gut est after An geb an Metite Bergel Secretarist (Fla O Control 1986)

verk Jig Sattware Mijo + Mijo J. 45 , M K - 1 N. Zik M. F. piker 4 c.M. Jager 1 C.M. 16 J. Lev. 1 M. 15 J. K. Mijoca Te J. 1 M. 1 J. Lev. 1 M. 15 J. K. Mijoca Te J. 1 M. 1 J. 1 J. 1

very Spain Air to 1 M content ." BM Socie of otto" (M vair the Fiscer CDM HE Most at 100 M Touchedood Tie 2 bot The Mathies

Vers Amgus M. M. With (Mile ... Mouse Mousepad, Tastatur, Abdechaube VB 1000 DM (NP 1800 DM) Tel 06122/2634 Fragt n

An as A strass, the tis transfer for An-grade software makers per larger to transfer that ye displaces in

Verk Onginale Rings of Medusa 45 DM. Inter-phase 35 DM. Journey 50 DM, Wahbringer 50 DM, A Mind Forever Voyaging 60 DM. Tel 05943-1456 (Frank)

Tausche und kaufe neue Software für den Amigi 500 Tet 05341 25980 Andreas Andert, Hage domweg 69, 3320 Salzgitter 41

Hitle Suche komptette dt Lösung zu Dungeor Master, zahle auch Marc Fuhr Tel 05201. 67453

Tausche Ong Beast II Unreal, Op. Steakingg Powermonger, F19 Stealth F, Indy 500 Tel 02241/316439. Verlu noch andere Ong

Might's Milg Swinds of August Monarde (Congrade), lestplattengeeignet Verk, oder Teilsch (16 06431/25231 ab 18 30 Uhr Jürgen Braun

Exage is desing out for new members toder. Only legal Po. BDX 046630d, 45 Osnabrück.

Verk Amiga Ong Premier Collection Arthur (Infocom) oder tausche VP 35 DM. Stefan Schammurg, Schällerweg 24, 7490 Sigmann-

Tausche f Amiga Ulbria 4, Draikhen, Lof. KO1-3 gg Champ o higher Might s Magic 2. Heroes Quest O Pool, "en gg/95531" mach 18 Uhr

Suche The Pawn, Guild of Thieves und Jinxter Biefe is Ch' (\* 5/2 \* 7 mit Anleit u Verpiel Tiel list Ties of Francisco (\* 7 mit Anleit u Verpiel Tiel list Ties of Francisco (\* 7 mit Anleit u Verpiel Tiel list Ties of Francisco (\* 7 mit Anleit u Verpiel Tiel list Ties of Francisco (\* 7 mit Anleit u Verpiel Tiel list Ties of Francisco (\* 7 mit Anleit u Verpiel Tiel list Ties of Ties

VIEW to gender in the SIB additional SIM Reports of Mills and CM INV. Problem Great Tell 128 4 4 4 4 1 1 4 22 4 7

Verk Ongriale Populous, Bundsl Manager, o Power (E.D. 1990), je 35 DM. Sim City, Rings of Medusa, Red. Storm Rising, je 40 DM. Rainer Kress, Tel. 09922-5557 n. 18 Um.

Verk Amiga Sidecar, 512 KB 425 DM, Great Courts, Player Manager je 25 DM, Suche 512 KB Erweiterung für Amiga 1000 Tel 07022.

With elements MB Spellhererweiterung von Microbotiek für den A2000 Preio 600 OM Te (3) + 19445

SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA

IIII Sonderangebot IIII

Sega Megadrive 16-Bit incl. 1 Spiel 349.-- DM
Thunderforce 111 95.-- Monaco GP 89.-- Rambo III 89.-Tatsujin 75.-- Moonwalker 89.-- Insektor-X 99.-PC-Engine incl. 1 Spiel 349.-- DM
Große Auswahl an Spielen ab 39.-- DM

WEITERE SPIELE UND NEUHEITEN AUF ANFRAGE Sofort anrufen, bestetten und Preisliste anfordern !!! außerdem Computer, Monitore und diverses Zubehör

#### COMPUTER UND VIDEO

Ralf-Marc Schindler-Renck Grolandstr. 52 8500 Nürnberg 10 Telefon 0911/354342 (mit Anrufbeantworter!) Auslieferungslager Berlin: Videospieleclub DOUBLE TROUBLE Telefon 030/6849816

PC-ENGINE PC-ENGINE PC-ENGINE

Biete 1 2.5 DM das Stuck Happy Computer (12/ 87 - 1/91) Für 3 DM Power Play (1-6 bis 2/90), Amiga (6/87 - 1/91), Kickstart (5/88 - 12/89) Yel. 06103-86138

Wer will sein BTX-Set und event, sein Postrio-dem loswerden? Bitte melden unter Tel. 02246/ 6662 (Nach Marco fragen)

Verk Rainbowl, Stands v. Xenon II je 25 DM v. Biockbuster für 10 DM. Tel. 02941/15520 Ask for Marbn

Such a School of the Press of Vineral Colors of Colors of the State ADR Prostfact as A 441 for the school of the State ADR

Lets 1 grade 20 26 Bet jan Toobin Charles Communication Accounts and Robert Letter 16 1 2 41 4 1 4 1 4 1 4 1

The transport of the second states of the second states of the second se

Datin it Patrictics of the Break 888 Propertor. Datin it Patrictics, or mediate had been being 80% Matrix amprog Tail Tail 1247

Tiputa India or the market and series Kenney Shari gridge Flexid Robert Robert do Reb Bangeron a The series Technology

Tausche Ong F16 Falcon, 100% o k gg Ong Loom, Flood, Powermonger und Starbyte-Wirt-schaftsein. Tel. 09331/1417

Tips oder eine Lösung zu Corruption. Ch Schmaderer, Illahöhe, 8132 Tutzing Tel 18158 3098

Verk Turn it 40 DM Super Wonderboy 40 DM. Thunderboy 30 DM, und Western Games 35 DM alies inkl Porto Tel 08137/7292

Calific dec Ampa Sound petrol mathe of materials partial mathe of materials partials and materials of the Milyon materials of the Sound Sound Page 12 Plade Page 15 October 11 Plane Page 15 October

ver. Crg Prote (NP to CM), 50 DM, Their BOB (NP 100 DM), ca 60 DM, it came (NP 90 DM), 40 DM 100% o k Tel 04161 52447 (Thomas)

PD für Amiga nur 1,50 DM, je Disk, Info gg. RP 1 DM be. 1884 in PD. Standarder Sn. 32, 9500 Nomberg of Cong. Iertyp impeters

version ten epity for the DM is and Monitor tended to DM. Frate Turnor 40 t.M. and zustion 15 t.M. in Detailes. Ander

Biete hillige Amglicung (z.B. Ace 41 DM Empt.) 1 DM Azutahul 15 CM Dr Dooms reversip 3 EMUse fin 26442 1412 ursender Wolne geglütter vers

Freaks Tausche ong E-Motion go ong Space Rogue oder Space Ace Schreidt an Stafan Einemer, Reichhausenerstr 12, 8221 Vachen-dorf

Armga-Freaks Tausche ong Kult und Thun-derbirds og ong Operation Stealth Schreibt antant an Finalner Staffen Reichhusseneutstr 12, 8221 Vachendorf

Verk die Spiele Bangkok Knights u. Altered Beast zu je 35 DM (zus. 60 DM) Ruft an: Tel 08621/2532 (Heiko), für Amiga (Orig.)

Ong Dragonflight TV-Sport-Football Basket-ball Rings of Medusa, it Came . I+II, Imperium, Dungson M., Lords of the RS, Typhoon Tel. 0911 593859

Versing start (or Ricer Kot R.) Star Fight Photious, Xenon II, Kataius, R-Type, Autr., Sim City (512 KByte) Great Courts zum halben Preis Tel 0221 \$81866

View Stagraght in partial May Empresh is to 1 town of the Beattables Kenningspipe Telephonological View Stagram Stagram Stagram 1 Telephonological View Stagra

vint ris 4 LM N, Viginion 40 LM zus 90 f.M. technischen Jeste Softwart Tausch 52 fm (mno 8. Jetterwick) Teil 18 1 30572 Sanctis

cure carry 2 Alogs of Middell Populous X Taylor or diff from V his Figure 200 V Site Figure 200 Actrage Time (Site Figure 200 Actrage 200 Actrage Time (Site Figure 200 Actrage 200 Actrage Time (Site Figure 200 Actrage 200

Such A not 500 mt Farbmon 1084 + Spectromy 14th Norman Kraft Bassumer Str 2

Sixter Spin territy , 2 LIN for Amiga Te. (48) 4 1/4/ Andrews Little

yers Ansig 5 - a . . W hollow shystick Poulter of the Meinthest aden page Min g to costs 1 Ognit Munit at Sax

South Frankfing To Touris when I we what is find the property of the transport of the Early Straining (7 to 2000) teamburg 1

Six er strut An ertung tur Fift Paicon Schreib on Schunter Kardina Fringsith 2, 5210

Bide in Amigu \$30 Monitor 1984 Joystok 300 fickithen (fill Cing Spine VB 1100 DM Tell New Set (O(tible 173) (Dr. Pr. Rudolph

Kaufe Amiga 500 Biete die Hälfte des NP, also VB 370 420 DM Tel 05241 3943

Such Tay of partiest, Amga Resemble e Adventures oder Simulationen, (habe u.a. Mught-Mag, Battle of Britain, Dng Master) Tel. 06344 2573

Austna Amiga A-3950 Dietmanne 136. Tel 02852 8403 Suche Tauschkontakte, möchte meine Ong verkaufen, oder Tausch Larry 3

Tips, Tricks zu Sierra-Spielen? Ruft an Tet 1998 15419 oder schreibt an: A. Hacker Me, terbauenwag 19, 1000 Berlin 20, Annuf Mo-Die 18-20 obr

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### NUMBER

Spr. 7 terk gesicht Mog für den Einbau zichen 4:500 nur 110 – 0 x. Zahle gur Tai Cz4 th. 444 Manie

Angles wiser Briched Proens der Club für fie Allten Anglerer into gal Ruckporto Proens Burgweg 3 116 Blingsbach Keine RKS

Mathia. Esser als Unterhalling mounter gestile wissen, we man be dem Game Drakkies in den Onentalischen Palast, die japansilla Atteken und Paterburg hinankonimi. M. – Esser Beucht oberatt. 80x5 interhal ching fail jefant sij 25

Such Eluschpanner for Amiga Schwirt, ster an Killurgensen Doberkamp 40, 231 (Rais darf

Verk oder Tausche AmigaOng: Ch. Of krynn 50 DM. Voyager 31 DM. Suchia Ruffens (1977) Simulationen. Tell (2012) + 31h. Asic.

Arr globble Monitor CM 8833 - Spectimers with 301 septem - Joyallox 900 BM. Tell 3810s. 7614 And 301 Strayed Miles 1810 septem 8015 septem

Tack helf the impatify Xmoor, Handhall Spring Day 99 Police Q2 Zax M. Operation Struct LNX Attack C. ura Tel 184 351 n444 hur Ona

Sucre Bunder ga Manager a To CH 085

Wir iem Computers ab der Der Jahren auch er 150 f. w. Teine Mitty eiter Ewrons An ga Kontakt fort inne Der Tiff und Fill Scholegig sand Sata 17 J.

Such Tauset pattner für Amiga Gilmen, biefe Ihrent Wings Tille Fakon und Tel 36521 3181

ta Schlour Startight Winnerd Butta o Butta of Butta of Schlore in More Schlore and 30 DMVB pre Special address Telefolica feet and

The Pleasure Boils. Wir suchen Tauschpartner f Amiga Softw. Haben neuste Games. Call us, now. Tel. 05491 3275.

Suche Programme für C-84 und Amiga 500 Billigst E Krüger, Frankenthaler Weg 11, 4000 Dusseklorf 1

Tup Angebrit Amigh 1000 - 2.5 MB . Liv Monthly yound Ong Softwielde Menge Chasil on Employment Mark Tennis 16 Mar

Kitafe iddas hefrigjar resindsseendie Arti. Anglissi Air, iles biskette jswan (i zertarke Oberte zut to 864, Sirwandor

AZOR SMBRAM 2 (35" 1781 Monter Org Sidw 28 P.E. I. Pop of Rist Charp 7 Kryst 18 to 13 conds to VB 357 20M Int 8 7 72 15 4

Vers An JISBE Mo 1 of 1845 EndemoPra side 16325 "Coscientino Spiro Wez B Pra tris 14 OM vB 16 8 8 5 141

Versi interner A \$00 LW/Ur 119 DM-Te- 0251 83 128

Suche lausche Amigs Games CF4 highving. Shistow of the best I. Populous of andere. A. J. in Michael Eritz, Hardenstr., 5 Fr. 3 Fres. France.

Sicherling mit American Shadt der Lowen Uthara vivi Rambow sands vi Wissona angel Angelb Si Noach Bosser Krog 1, 235° Windows

Such A 191500 mittarbhi u 1 MB Erweite Neg citest in Schmatz Dobi garhaupsstr 39 8 119 Www. Austra Dei 19 8 45

Arr par of Tastatorgus Tausche Space Ques 1 - 90 Form PO 15 carry Tel 203 351811 Ib L Ltr

Tassuhi San City, Rings of M., Larry 2, Footbar M.2, Ellie, F-16 C.P., Xenon 2, (nur Orig.) gg rigendwas. Tel. 089/3519444

Very Ling Marris for New York 40 DM Ser ra) Tel 06404 4673 nach 18 Uhr

Sucress, a sue a zonit cosme dereaden & Kuster in 0041 neig, 14 t. M

Such questige Aniga Softwillbrite Listen an Robert und in Melliferstrift8 CHIB352 Rue mikon ZH

Ang. 5 ., WB 1 : KS 1 3 : MB 2 LW HD A590 Star C 10 Copyr Montor 10845 Prins VB d., Spin ents Te (8141 '2100' Suche Amga 500 21W - Specherery Monfor Softwing Sales 100 U.S. Inc. Mogletic pril 1975/19 N. Lanua J. Frentina 25th 5, 2520 Fortick 15

Suth Spanitz Anga 500 Saint, Eile Utmail along Argobithan Wemer Mac Lass Central 25 4500 Oktabrish Te Okat 2x495 England

Suche datests Air gas aller Arr Preis er nach Defekt Auch Zick im Z.B. Monton Maus Drucker Teller (14418 David

Verk Amiga 500 Farbinon vie Zubehor Tri-07663:3814

euro Footbi Manager 2 Pui 3 DM Footbi 00.5 An gii 45 DM Sight Or The Road Am gii 49 Volker Krebs, J.P. Hebelstr 20,

For Linga Linit - \$15 swapping Contact Middle Higgs Kimited b D 2101 Hamburg St. Chy Amiga Dr., High

150 Disks mit Die Megademos Solvid glie Ales Priling Introdemos K. Seeber Hamseyenst 4 deur Herne z. PS No swap pmg z. z. 1993 (156)

VALLE OF A CHEST TO A PROSESS OF STATE OF THE STATE OF TH

Taus te l'aCrig Poul pt R. Powerbonger Neutr. I Birt Might's M. I 30 ta Simi Agy Restaut (1944) binnottres A. Rond Cheternaux (1944)

Verking of TOOM Charles and OALDer Packer in DM I run Studium to OM Rouse rist, Mixing a Studium Bucher ab 15 Uter Teil fest er statiz

Anique Sir Tull partner gas School Even Lish Goder Chan an Leris Berger Post Box 9835" has presuma

Suche Sentinel nur Ong Tei 05665 3 '32 ab

Sizer Are gal 500 mil Maunund einer Speram New Augmit Al Burn Blandor in Trismus Port VB 4 x 100

Swife 2010 Tauschpartner für Spiele und Anne diesselle Ruftruhig an, mitmitkann man reden. Tel. 06898/61144. (Seacha) ab 19 Uhr. Mo-Fr.

Verk Amiga 500 u Ong 3,5" LW Preis VS Fred Birke Tel 09574"1477

Phönix - der Amige-Club für die wilden Freaks Wir bieten Alles For Info Burgweg 3, W-7186 Billingsb (Keine Raubkop.)

Suchet Amigasoftw Tauschpartner Tel 0711/ 825332 Rene verl

Amay 5.0 Some Spain Guist AC DM Starting 50CM ESS 3 Jan 400M USU Y 194 M Praty 50 DM Te 1, 1333 085

Sign in prinsig Amiga 500 - Maus Bevdes 100 10 - Schriebtan Ricoll öscher Rebesbrunner 5tr # Dilling Frankrick in in prinsip in

After rather 1784 \* Mod. Top Zive Soft Box ware for Ding news Devipes Assemtian Phates were Antisgen avi einzen zB 14 Te 8454 45

Lors Amiga 50t \* MB - ext 1.W Farbin Zubet 1: 3rg Programme Te - 02\* \*3.62230 ab 16:30 Uhr

Versi An g1 PO zum Salostkorfumpreis Kalippt indt Guethestr 13 35° 81,7 afa 1 No

Verk Amgs Gry Imporum 45 EM Alac Synthem was nundertude 10 EM Tiger Road : CAL D Do ab 18 Un Christian Te 05" HISEKH

Veth Ung ess Anack s 8 40 CM Currer Com a 15 CM Lapon / Refer Cerober 30 DM Asport in guitains in 25 CM in ver sand Te 1,121047

Verk Champions of Kryon Crig 40 DM TV Most in NCCM Te 20 3 F11416 Andreis

outer color of the British of Catherine Cather

Ong. Sim Sty 40 DM. With theet Wizard 4. DM. Britisto, With theet 30 DM. Crucker Se. Worker SP 1277 visitor PC C6.4 128 JKG EM. Tel. JKP 3 14.

vers Am ji. 30 8Mte at Montor 10845 30 MB r report 2 LVV XT numer 36tw div Buchings DM Tell 4 5236719 ab 18 Uhr Kaufe Ong Suche Flood R Camperous Die Hard Epin Fight Totil Recall Tadduer Sha dew Warriors Lotils Expris Tall 1231 is table

Virth Afertau che ndi a 100M ess An Sib 300M chem 100M Aleis 200 Le Agy mit Cosumo Ang un Martin Javis Pfasenstr d Sign Sungaria

Such in General Orig Sharm as 144 Cincond Com. 1 to Media Parest East v. Weest Environment of the Sharm as Not seen and Com. 1 to es. No seen and Com. 1 to es. No seen and Com. 1 to es. No seen and Com. 1 to es. No seen and Com.

vera Januar Assemble NP 149 DM for 130 DM By Peggress uses a Mastrum De ta Ne ne Mit S DM Beddes Mite Januar 1986

Zerk (In) Am 31 Spiele Skall Zoom Poker ord BirkLamp, leith DM , rd Porto 5 DM Tel 055 Mart 3

York Base Anglis I in DM rep 85 DM Jix Hard Bar I in CNI nev 80 DM Berder Ong nate in York Hard of Invite Virginia Row Monitor 8

seen turce PE Name 1, p. 413.5 2. Desk ditte in samman deutsche Anwendungs on ong spreint, in EM in Portote verge in einst 124.5

Verk A 57 . . 1084S - Ellisber - Moliverad dix Marg. Rower F. Live ASM 14P 1959 DM VB 1941 M. Elliste Ander Albert views sent4 B 1 sh Nog - Tool 1971 growth

Org Commission dTX concounts Amigain a Amin's frace to EPB 3 97 DM THE GASTI

Lem Aniquing The EnestHour Fig. 55 CM Xx or Jilly of Bustens J. 35 CM steat Count CM or Lightens An Hundebergh Chr. Vec. J. 11 Eyes

Kaulo R., or some aller Art. Rul doch mis an

\*Transfer of units 31 Supplies Xinnos, funds, field in the Units Testington, Denis on Share States on French State 4 is on French in a state of the State of the

Verk. Amiga und C-64 Ong. wie z B \_\_\_\_\_\_; 3, Xenomorph usw. Frank. Ruckumschlag an: K Tschalkowski. Romerstr. 4. 8221 Waging.

Service As go As werder in Paper Economic forms of Missing and worth Birth window of Missing in a service to the service forms of 4 and 4

Est An () ( A.1.). DM det 1. 194 - for cette 5. (M. 1. 1907 1.54 - 101 (M. Anng) 7. Modu stor AS. (2. (M. 1e. 1944 1.18); M. 19

DM, Tel 040/5222001 (Marc)

Such Arap' to Foto and Present memorial to Zation or perfectionary Press Schooling Box Interfer M. A elect Personalities 2, 114

South Annigh Trip Gramme Bezithe 20 40 OM Homen 1/3 of Springer As Jungar Part ner. Nather Transch, Hot Stoff Merder be tra 0411 1214 Stephan

Suche 'Klay' für Amige (nur orig.) Suche din gend Herbert Gebreimeyer Karte für das Kor zert. Hamborg Feb. Hause Hamne. Tei han 5-3-14.

Verk quest Orig Beast 1 It came from the denset Rings of Medusal Hard Drive Euro pear Space Simily a No. 355.31 97335 ab 11 other

Suche Balling of Power 1990 FT Imperior Batt 186 of 1995 beats have No with Element 1996 B. Br. Piperminia for ger My entre 2005 ft. 2005

view The PO We 210 31" as Diskbox (2) CM 227 Pleas Das in Herning Themas School Caches Te (21)

Kinder Person de Tautre Atomores Priper Du, Tofrown Sonny Stern Joshep ava de G. Roser Zugschoff & Berts Memo Jan 19233 1947

Yausche PS Soft Liste 30 Peix - Buckports View PS Surfiel Schmitt at Stephan kie wig Ander Punke 11 Julie 1

Such GoAt iga Date: Ong. Tel 07621 48282 ab 18 ahr

Verb Am 3a Ong Guid of Thiever 310 DM Spheri a 30 DM Larry 2 80 DM Tel 2242 82315 Larry at 18 lbr

Tower of Babin Fans als Tauschpartner ges orde and suche nur Prof Towers. Milhae Relieve Tai 19843-1929

Toper state tast e. not 8 Spesson ...a Mr the 2 vet o taus higg Lysa Segilo Afar Arga Pre vet8 Tw 3441211 and tour

Sixth DM Ester Cunquer Will and PD Sett Tell Bit 87 (46 - Rythab 18 chrian und verd Matthe Sixthab 1 c.M. ung

Verk Amgeboth So delliss, r Zom Pres von 10 DM Te 32502 7578 Ritte Rapt ver

Verk AST 1 MB & LW - Farbh Shireo Mondon, King's Jurist - full 1500 DM Te 1.11 44 Stide Fragilment 3.do

Vir. Am 24 A for Pup ay 150 DM Facon 40 CM Attribute of 1 led Shadowyataya 30 CM XIII 6 M Nona Master y 10 DM 7 ii 2 4 3 1 3 1 3 1

vers. IMS' and Stufflepuls Cate 1.30 DM Turning abord auch 90 in dieto Amiga Ong Aller im Toppustand Tell 0641, 43850 ab 17 our

Virin Ing Indy A.A. on Bertelt Aneity og un ruetzungstabe artur 460M Tatas freducts gg it a neitron the Dessert Tob. Tel 56.112 844

Sufficienting talligen C64 Emiliatori, Amga Non 1 MM3. Angelbote an Frank Bission May 1 1 2 9 5 6 22 Jannad oder Tellische 44 573

Liefs Amigis Dug Midwinter Battern jeter Kick Off Elma Tine Imperior Morcopissiscer Socier Miniger Plants Tri Oreat 1849

Such Maria Mariaco Jodes Mennes sid o de la Jeden geogranico Beste 17 DM Sucher La Lorg Ral Freder Maleston 30 1486 (freder Maleston 20)

Vink 2.3 Mai from the Counc. Roll 17 hunder 1. F.O. Store Let 1 DM. Moi forstander 20 CM. M. La Kristo Berner Ir. 266 #650. Of feet 6.1.

vers to rid. Power Curredges to Amiga 50:

Description - F. Spare Are Small by the Spare Pout Day Million of Arter F. William School School School France Spare Services Ser

Such a Churchpartner for Amiga and BM White to Andreas Komer St. Jabob Str. 12 UH 6330 Children

verk Turrgan Org für nur 20 DM oder nur scholog für i Suche duch Tory untperfeet dall ner Ten 211 706496 ab 16 chr. Fragt nach Syram

Suche Tauschpartner aus aller Welt Schreibt at Alex Mair Segont out: 20, 39130 Bozen

Vert be get A500 100 OK Kick 13 g cm + , d t = RWV2C Get 120 A , for den noct ong R innspec vert ander Tim Co12 / dust And

Verir An gallinn B WB 1 3 2 tW externical of Orig Programme + Literatur, FP 1500 DM Drv. MS DOS Games (orig) PR VB, R Segger 7 5555 14/5

Carry 1 Kings OM A my Criginal e Accept and nach Accept all the 18 Whit Till 189 47526

Suche Lore Parol, Unreal, Wings and Juam (dt.) Mit Anleitung, 100 % o.k., Orig., Angelotte an Jan Thool, Heerer Tor 6 A. 3324 Set de

Suche Dungeonmaster, Chaos Strikes Back, Rock n Roll Ong. Günst. zu kaufen, Manfred Kerber, Lindenstr. 161, 4050 MGL 1. Tel. 02161/ 87890, nach 18 Uhr.

Verk Manufester united Emirin Hughes Societ, zus 60 DM einzeln je 35 DM Heiner Braden, Saarlandstr. 149, 8530 Bingen kein

Verk. M.8. TOng vom Arniga MGZ, 8-11/87, 1-1008 1020 100M in A metr Trezalodo A LiParr P. S. Larry 40 DM. Drik Patzer Finthert 5, 365° Frauroberg

Verk Nullmodemkabel, Adapter zum Anschluß eines Monitore, NEC Mattisynd (O an Amiga abytiten 200mm und Orig Spiere Tell (5191 10943 Majk



#### Private Kleinanzeigen

### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

Amiga 2000 - Monitor, 2 LW, 10 Originale Dungeon Master, Paradroid 90), Topzustand für nur 2300 DM. Tel. 05242/42828

Such Gime UMS1 Larry 1, 2, 3, indiana Jones, Their Finest Hour, rur m1 An e1 Joger Tel 0202 594342

Suche Fugger, Invest, Transworld, Dralkhen Lost Patrol. Kaiser Klax, F-29. Rambow Islands. Habe auch jede Menge Amigasoft Tel 0228-462504. Achim

Verk oder Tausche Amgagames u Programme Listen anfordern bei Dome Conte, Bodenackerstr. 40, CH-4226 Bredenhach

Vers ate Tassare Butterbases 1862 cast
M 1. Stort at the end monde count of
m 2. I see, a rise Attack Spb Faman
Form 1. In Tassare State Spb Faman

Number to Scenar 2 b Fror Page for Edy Front Services Conto for Edy Front Or Services Front 25 DM Tel 0711-772529

Suche Tauschpartner für Musiksoftw., Swap von Samples Modules, Musikdemos, Sampless of ware usw. Tel. 07131 483863

Verk Ong., X-Out 35 DM, Power Drift 35 DM Oil m 35 DM Sphencal 35 DM, Blood Wych 40 DM, Tausche gg. Rollenspiele, Tel 20456

Verk Castle Master und Tie-Break für je 50 DM Tausche auch og Flood oder anderu Gart in De Walt and 13, ab 16 Uhr Alle 2

Verk operantions of Maintains a DM (more set, in the form the form occurrent to the form), and the form the form occurrent to the form of the form occurrent to the form of the form occurrent to the form of the form occurrent to the form of the form occurrent to the form of the form occurrent to the form of the form occurrent to the form of the form occurrent to the form of the form occurrent to the form of the form occurrent to the form of the form occurrent to the form occurrent

Sarcophaser 40 DM, Turrican 43.20 DM Hardin Heavy 43 20 DM Rainbow Island 43.20 DM Tel 09429 488 (Stefan)

Vet- Angli I rdy (50 0M Berdella + 20 0M, Lime 40 5M, Manual M 50 5M, Sylver, 140 DM, zus nur 180 DM J Bessental, Answerig 8, 7204 Wurml Tei 07461/76636

Verk Amiga Orig Powerboot USA 50 DM, Ninja Spirit 50 DM mit dt. Anleitung oder Tausch Sebastian Kuhnel Str. der DSF 8 a 7613 Cottbus

Some 2.5 Tas or pattire habe to Gartes Sebastire Jeser Huswag 1 21st Versum Lumi te 141 1.5 s

Verk. 512 K A1000, techn. und opt. 1 a. für nur. 850 DM. Axel Schmidt. Tel. 05434/8689, ab 18 Uhr.

Uhr Sonth Banbow - Indigate 20 CM Indide King Philippe 20 July Banbow A Ramar Light As Raiker 5 1967 The Third Banker 5 1967 The Third Banker 5

Vern PO Specialist of proving controloch Te Man 14444 A to to an Engineer Kert Pa Word 25 a VIA Need being not a

Con Pub I shan Summing as the 089 601445 shrwiters see Ereven Ken Fill Weg 85 act4 heabbeig Exertise suct tall hag times

Such region 1914 A.S., Coder das Remain Più State (other timble Specific terminal of Si Te 0.12 4 (2) sto Adr. Marko sinc Zeigiati 1 CH 93, Cheri

Verk 100 Disketten mit Demos, Sources nur total legal. Nur komplett für 85 DM. Tel. 05131/ 678477. Anrufbeantw. angeschi

Verk Ong Maniac Mansion, Xenophobe, North a South, für je 45 DM u. Power Struggle für 20 DM (VB). Versand per NN, Tel 06222/51178 ab

Verk neuste Softw Bunny Soft, Plattackerstr 12, 3074 Mun. Tel. 031 524577

Such a Sultry and act Bits of a fixed start start of L and  $\sigma$  , in Cost Zueger Platz 117, CH 18, 4 Z  $_{\rm S}$ 

Verk, Orig. X-Out 50 DM (neu 70 DM), Switch-blade 35 DM (neu 70 DM), je mit Verp. + Anleit . tágl. nach 20 Uhr, Tel. 08133 1261 (Matthias)

Suche Amiga Tausch anther Fur Demos und Spiele Tel 05651/21 schilder Listen an Mar cus Werner, Straff haussen 2, 3440 Eschwege

bow shods Tyrright Lamin Bubble Bob be and better Bibbord Mare, Tel. 2018 166, 4

vern Ong Joseph St. M. Region to J. M. C. and Marter 4, C.M. And St. Learn for the CM John A. J. M. chendy Modelle D. J. and The 1927 L

Verk Orig Adidas, Champion in phonitis, and AMC fur je 10 DM (Aut C64). Und auf Amiga Orig Shinobi fur 15 - 20 DM. Tel. 069-383223

Variational Remarks of State Of Resident State of State o

Yes P. p. 10, 40 PM. 3 of 1 per in 15 PM. 3 of 1 per in 15 PM. 3 of 1 per in 15 PM. 6 M. P. store 41 CM. P. store 5 in 15 PM. 4 of 15 PM. 6 in 15 PM.

vers ou UM od tausche New Zear Story (PV 77 %) gg Populous od Doub Drag 2. (nur Ong ), suche für G-Boy Doub Drag, Zahle 25

School Objects Suche für Sculpt3D Sancte
Add. kinn PD oder aubstreitel
Se Kontakte zu Scupt-Usern Tel. 0212

verk Crig Reger Raber Bas Cat Fight 1 1 4 15 LN Till of er eld DM Grid Start 15 DM Tel 0611 48683

Softw Nur das Neceste

so chiquina we de lines oder Minster short consort him in te rance as referred. In the end not

Trust the political Cong Softword B. Society Manager, Not Just Soft Steller Front Survivante Westermann, Weinligstri 7, 44 Softword Cong Software Cong Softw

Table to the indian compact of the territories of t

Verk inagenteue hick off Extratine Dickfornul in LM - Porto (bitte Tell Nr angeben) ischreibt an Alexander Pomarac Bahnhofstr 53, A-

Verk, Orig. LHX, POt + II FS4 PGA Go. Att 2.0, Falcon u.v m. Liste gg. Ruckporto ber Chix. Anders, Ginsterbusch 8, 6300 Giessen

Verk odertausche Wingsot Futy, F-16, Budo ken, Kick Off 2 Sim City mit Terrain Editor Block out, Silent Service 2, Tel. 041/9151900 Schweiz, 17 - 19 Uhr

VIEW AT . 80 TO MAY 4 1 MB HC 28 MS YGA 10 250 - OA S W 1 MB 2 , N fur , 270 EM To 244 14442

Tallette Hildeland verk Satta für MS COS PC - Sich & vie Life der Dieter Miller Rain, Hweig 1, 7914 Pfaffenhofen

Suche für PC (nur Orig M Anti ) Tennis-Cup, Tetnis, Def Of The Crown, sowie Sierra-Ga-mes, u.a. Wolf Ruess, F. Pregistr. 8, A-9020

Vinn Chen Access inter 100 CM Bodoward, Importon Ness II American foe Hockey, Motor tike, Madness für insig 150 DM, alles Ong Jürgen Link, Birkenweg 5, 8741 Stockheim

FOCM Rutten To 0621 2:459 Andress ab

Mile III. I KS DM Gund p 15-8M Came on Fight Mathicuthold Cifer 1 Hour Sierl News, So telandere Urg Tel 15-81 421 Mily - 81 X

AC 1, Form Telegraph To City Pop. 37 TP Rail 1, 1001 Telegraph Pop. 37 Telegraph & Arc. .

MS SUS P1, Suite das Spiel Fugger til MS SUS Pc lung og til kette. Tell kall alle til

Verk Ong ungebr Spiele für IBM in 5.25" Zoll Pirates 60 DM MS-Flightsim 3.90 DM Tol 02471 3876 nach Oliver Iragen (ab 16 Uhr)

The street in the street of Az are proposed Market Market of the street 
Batherick of "pour the clipton out in Tall the with of entire in "Mapper months of the Colony" his called the

Verk folgende Ong. z B. Wolfpedk, Tank, Police Open M. A. A. Killer, et al., Yell, Share, 88449 v M. Robert Gnatz Suche dringendst Tips zu Sentinel World I Biete Tips zu Zek, LLIII, KOI • II, SQI • II. Tel. 030:3041024

Verk VGA-Karte 8 bit, 256 k, für 150 DM Samurai für 50 DM Highscreen Highpag Pro-grammpaker für 130 DM Suche So indhinster karte bis 300 DM Tel 02056 4211

Verk od Tausch Bad Cat 10 DM Zax md COT

11 M 1 et al. (M 1 et al.) Metal (M Tess)

12 M 1 et al. (M Tess)

13 M 1 et al. (M Tess)

15 M 1 et al. (M Tess)

Ung Bur Anger Fita Fith Contait Plotas version Acted Tel (42 of 4603 Mail Usivet acter

Victor A richard Oreitt 57 d Spile 4 Fr DM Sir 1944 Kenson 2d This timed Moor Billia Historia Fridger Parise to Cor 1 tuto

Emps. 4 LM F the "SO DM Sharet Services & "S CM MS 40 DM south pic DM A B -- Wesser to 1.1 at the most even

vers ( \* % \*, o , M\*4 May Joystox Software Burrer and d. Hette 200 DAV ortho M4 int, In . en. N4 eres - Stoty

ting the grant winds, A for him to be such that Note that the sets 5.25 Zur for early sewels 30 DM. Alies neuworkg. Tel. 05461-61629

Verk Ong Railroad Tycoon Their linest Hour Curse of the Azure Bonds, Larry 3 Suche

Austria Biete Loom für 400 6S. Tel. 0732 6643482 Für Linz und 0043732 für Deutsch-land Bitte nach 18 Uhr anzufen

Suche Tauschpartner für AT-VGA, 5.25" Habe Ong Games D Bernoulle Hoherweistr 149 7000 Stuttgart 1, ab 1991

Such the Powers by South Org. Speed. Provides An Krabberhaus 2 C. . Teuler M. V

ver special of the right state of the condets of the right of the result. An Account you is \$1.4 P.,

June Sertia, 1. R. 1965 () . Typer RR 10550 2 5 10 Ch 0 9 19 Franch Hy Sem East od, 506 Tel 244, 8423

Viete Paris Color for PMUsidikamp, Crowler stability Craft Color second, entonics Buch son Musidian per 1 fest Mondon, Tel. 19632 of 4

Serk Xening Str 3t some Litman und Vizuammer SEr 101 Regraie P Marbach (H.N. tw. 14 14541475

Suche Battlehawks 421 MS DOS Tel Nr 0211 203446

Verk PC-Lightmaus-11, garssin für 80 DM zegi Versandkosten Ab 14 Uhr Tei 06104 5132 Björn verlangen

Tausche Colonels Bequest, KQ4 oder Con-quest of Camelot og SQ4, KQ5 oder anderes. Ruft an unter Tel 0911 755711

Write to Felix Hor sharper: A 5020 Salzburg. Dominicusweg 14

Let eller X Affilia Chappen furtion from 50 CM North Self Absplans unter Tul Sfelt Klork Spiel in Andre sedder With Alee-s for Chappen

Version page PCRC 3 et 21 MB flotte F4 FF FAMILY BY BE 501 TO 68 COA MBC per First Sw Morror Press VB 1600 CMC To 21 Bes 5114

Little Kont, 1975 of gold Stay & Zok M. Krak Her Call (Mont) of American South Hig Bull College & Carl American D. Arr Higher Charles (Mont)

vers to First and Typoc 60 OM To Fin 2100 - 1N A 3 to Chil entry fer ", DM etc."

M. K. d. To DM. Merc. 45 DM. Merc. 45 DM. Co. 114 EM. Co. 117 BF DM. Merc. 45 DM. Co. 114 EM. Co. 114

Virit 2.3 s. TW The fit of owner to a second a s

View PC Gamer 1963 PC 1903 Captain Control for Test of a rect Test of Control for Test March Sup at Test at Well Costs Act of

The desire that the second second Budder equation of the people one of the second of the Art Ten (04) 1 (1) 256 Mangar

to the A-10 or specific true thank and PO1 to the A-10 or specific 10 or the Ben omining A-26 of the 10 or the CO2

Succeeding the Adventage with a entire that we all the districtions. At Thomas succeeding the Distall Rule by a path of the DM

vinner RCU (F. CM. Light S. CM. ERR Attack Light L. M. Witter L. CM. Nove 2015 og 186 13 m. Austrian Longer zu Kull 14. so CM. T. Longer zu Kull 14. so

Schreibe 100%g zuruck Schickt Eure Liste an Joachim Hirtenfellner Grazerstr 127, A 8052 Kumberg

Suche Einzelblatteinzug für NEC P6, dringend

Suche Sound Karte f PC u. Festplatte 80 MB oder mehr MFM Tel 09391 5949, ab 18 Uhr

Verk Euro-PC mt.2 LW, CGA, Joystickkarte 4 Org Spiele, MS-DOS 3 3, GW Basic, Works, VB 1750 DM, NP 2400 DM, Schnell anruten 10 44/5 7728

Md Plages, Tel 0°51 52684 Fragina h Randy

CHARLES OF M. THIS PLACE AS CM CARE BY DM AR A PROTOPOS & CM CHARLES OF THE 45 CM ROLAND KAR TELLUSTAY 3809 14

Verk Ong, Spiele 3,5° Wonderland 40 DM, Bad 'a', 5M, Micropr Soccer 40 DM, suche 688 Attack Sub ur PGA Tour, Golf Michael Tel. 04956-3456 Tausche auch

Suche für Schneider Euro-PC gutethaltene Festplatte Angebote an Bianca Holm, Schiess-mauerstr. 15, 5083 Biebesheim. Teil. 06258/ 81268

PC1640 EGA mt 5,25° MB + Joyk. + Drucker LX-800 + alle Schaltpläne zum PC u Drucker Kompl funkbonstähig, f 1800 DM Thomas Bertholdo, 7el 07131 54913

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### MS-DOS-PCs

Verk - VGA-Monochrom-Monitor, Preis VB, suche Spiele für PC, nur Originale. Tel. 0281/ 22233, häufiger vers.

ich bletwist die Spill Org. Indumationes and the last Crusade 25 DM an Hoang Quan Tran, Kellenwaldstr. 22, 3508 Melsungen

Suche Tausch partner PC/AT-Softw. (VGA), eder Art (: 5.25" + 15 Cantd Kaufmann Norchauserstr. 8, 3544 Archauserstr.

Warfed A.G. (1110 to 7, 1100 a.sc. T. co. king for sor hat, to hat hange Games, R. Har back, improcressinged to N. 6131 EA.St. hard.

Tausche Zak Mc Kracken, Willow, Impossible Mission II gg. Pirates, Oil Imperium und gg. Sim City, Tel. 04843-941 (Niels)

IBM P82/30 640 KB 2 x 3 5" 1 x 5.25" cW a) MB f water 1 M style Mark Master Crystal Programme en masse für 2B exist (M 5 350 Bonn Tel 0228/612520

Tausche Arwender und Games (ca. 450 Spiele). Sendet Eure-Listen an N. Bernascon, Steinbuhlailee 214, CH 4123 Allschwil

Suche für MS-DOS das Spiel "Ports of Call", 5,25" Zoll Zahle höchstens 50 DM Tel 02594 6618, ab 14 Uhr P.S. Suche weitere Spiele

Verk kompt Ong 3.5" u 5.25" 688.50 DM, St Goose 25 DM, (+ 5 DM Porto). Suche kompt Ong (3.5") Dark Castle, Imp Miss, 2 (VGA). Ab 19 Uhr. Tol. 05522'8038

Actions 5. to striping a elect Adventures . Stritegies ISB KW PO Larry Of Imp. 5 to 45 ct 1146 Bu Mussacketing as Tel. (02.541146 St. Sc.

PC TREAT . MR Festpatte, EGA Karte . M - 1 - 5.25 Zoll Floppy 1 MB RAM 12 MHz Tastatur, VB 1900 DM, verk auch Sp. Tel 0 m / 4 43575 S Commosav

Suche für meinen bil inderhe Freued gute Spiele, System MS-LOS, auf 15. Dec. auch PD Lin Vine Gunst ge Angeb and Mosen A 1121 Ardagger

Verk. PC Orig. Yuppies Revenge, Ultima V, Rings of Medusa, (5,25"), 50 DM. Tel. 04299/ 31720

John Madden Footb f 40 DM PO2 u dt Lösung f 55 DM Populous • Promised Lands, bd deutsch f 65 DM Buch Wordperfect 5 0 f 35 DM Tel 07306-2949

Soundblaster Ong. 320 DM. Col. Begu. Her osq. Iceman, Larry 3, Camelot, A10, F-15, nur Ong., je 50 DM. Loom, Drakkhen, je 45 DM. D. Völker, Tel. 0221;544177

Verk Orig Railroad Tycoon 3,5" für 90 DM, Tel. 030/3135493, Anrufbeantw

Tausch Verkauf Asterix OP 30 DM, Conquest of Camelot 50 DM, Cloud Kingdoms 25 DM, u.a. Happy mit Power Play 2,50, ab April 89. Tel. 059:857961

Verk Ong KQ4 5,25° für 40 DM. The Seven Cities of Gold 5,25° 25 DM. Suche Lösung zu KQ2 Rul an. Tel. 07326,6391 (Wochenende)

Suche Pirates, Populous, Ultima 6 und Their Finest Hour Bete Loom für 45 DM (nur Orig.), Tel. 05127 1258, ab 18 Uhr.

Verk, orig. Ultima 6 und Leg. of Fearghail Jew. 60 DM. Tel. 02241/804148, Michael

Verk Storm A. o. Europe I. dM modelen gene welld Das Super Knegs Strategiespiel für nicht, CM ruft noch neuteran. Te. 02222 5931. Mari o.

Versi 14 / She indeutsof das Polincipie 교기 mail 및 EM ab 기 Uni Tel 기약기의 34기 Peter Gmithle Modinger Str. 16 원호의 Will Inquir

Verk Pulsip HOCM is MB Sound and Mais Dig Joyston Hindb, her Ong Softw Te 2004 100 Mark as

Mykene Neues Strategiesbie für MS DOS EGA VGA Eithar chiturung DM bei Flickling heim Garteiliste für 3 358 Basin ezelung

Verk March Midness Suche RC ersp.e. z B Dungeon Master Add, SSI, Urima 4, R. sfar Te. 32% 2 1, 1930

Verk Oil Impenum 688 Attacksub, Steetthunder, auf 3,5°, 688 auf 3,5° + 5,25°, elle 50 DM Christoph Gelsler, Hauptstr. 46, 2179 Ihlien-

Tausche kaufe verk Ong Habet HX Stormo vik, Silent Service 2, etc. Tel. 02242-2267

Vets Ad a Perional Computer Mr. System - Program mers Meriority sys CM Helmot Reneral Community for the system

Souther SS Stratinguispiere Angeb an Te-02241 311013

POIC sec um 2 50 CM Inatalog Bress gg. 2 50 CM the Micro Afried Ut of Figer Maria Phase sa Shift (144 A de 17 Anns

Such a 5.5 Games. Bin service Similar speniar de Adult 1. 18 anterior and 5 hibrid Europe star 1. 18 j. Mars. Herbert star 19 5411 Eleboro Tellusto. 5 for

Sucrain Scanners, "I seek prouds for versal Millers in a discession of Reproduct Scanners (S.S.M. 2007) profile in a second seco

Sucher Tausur pretheir für IBM PC 3.5 Disket fer ISI filt et all Dermis Brodflike ereistrill G/30 ferukt icht.

Tausche LSL3 + SO3 gg S4ent Service 2 + Flight of the Intruder Suche Komplettlösung zu Codename Iceman Tel 0041 64473817.

Verk Schneider CPC 6128 Floppy, viele Bucher, eine Menge Disketten, Farbmonitor CTM 644 Graphikprogr., u.v.m. Verk, für 500 DM Tel 08581/1717, Ch. R. Knödiseder, Graben 50, 8392 Walderichen.

CFN Turbricistics, but you betall, seen Schreibt un is anne William Schreibt wie 42 f. X Bern 4 \* Berguns op übern bilding

System BM Speed 2 8 K most 2 R x (tanger 100 - 1 Sm of cred) Fine 1 storage Robert but most 18 storage for a stora

Sucre Texhilipation for reuse PC Softw 51: Write to M high Kalennog 1 4.3. We in FR s

Suche super Tauschpartner auf IBM-PC Schnell und ohne Viren Sender Eure Listen an Lenca-Soft, Postfach 3953 Lenk-Stadt-VS-CH

Suche für den PC. Rings of Medusa, Day of the Pharao und Impenum Michael Tel 09181/20796

Suche Populous mit oder ohne Data Diec möglichst Ong und mit Anleitung auf 3,5° Anzulen unter Tel 030/7415382

Suche für PC Dragon Wars, Kick Off 2. Ultima 6 u Strategiespiele. Liste an J. Endres, Holzheimer Str. 86, 6306 Langgöns. Tel. 08403/ 4580

Such a Botton for PC 200 Kapt for sen Kapa or The model that Double Mer Part F 815, M. 200 bur

Blobe and SST of thiter Classe of A B financing B Plager, LHX Champ of Kryen SS Service, suche Tayschpartner for ADSD Tel 04331/31188

Suche PC-Soft(Spiele) Liste mit Preisen an R Wenzel, Heidekrautweg 4, 2000 Hamburg 73

Suche Rings of Med., SQ3, Rail/ Tycoon, Ullema 6, Oilimper und andere zwischen 30 - 50 DM. Bitte melden unter 08124-1637 zw. 14 u. 20 Uhr. Konstantin verlangen.

Suche Brig Rollenspare Advertiger Strate gespiese School Juden an Swarn Sandhu, August-Lammle Weg 1, 7141 Steinheim

Suche Tauschpartner für PC Am de Buch Spiele Nur Orig Suche Lösung z. KO · Come on Call mit Till June 2 4 4 54

Verk 'Sorcerer Lord (PSS), Test Drive, Course C Sk California Kaufe, tausche Jack Nicklaus Golf Angeb an Hänsel Frankenstr 2 3500

Such riprocks Adventures Strategie , Simulation Ong Siems Professed Send Letter Professed Send Letter Professed Send Letter Send Letter Host Consider Host

Pr. Spanis - OM Flaro War Skips On Reg - Mesoka Batta Chana / Florian of Demaks - Poe Segan Tocking Klaus Te 3871 - Ta

Better View France Son Strate

EGA Pathroll Timor 45" "CArloig 14" at NP ele CM in 1EGA wate Compto Putribisa 46. NP the Presintal em Zuber 606 DM Tell 1941" 1385 Sighe Militansplatoon for 63 5M I Verk 688 Attack Sub 59 BM Ter 02104 13168 Mar

vers Ding Block out Super Skille 4. CM Slatter Ding serion 2. Fight of the introder Wrigh of run, Impact here vers. Ten 21421 1322

Si, help inside Software for meinen PC batte meider bei Bernhard Feiner Eusteider 11 A 449's Arther

City 2" The Court of Tayon to an Smith and the Smith Tayon to an in Tayon to an in the Smith Tayon to a shift addition.

Son in June" "Mentings from HSS" is sun into Kut". Jing I Verk Sherrau John on Mannes. Mannes am en Will Street Wizard Ong Tell To, 1 F 1558

PC-Austna (GRAZ) Verk Ong oder tausche Schreibt an Alix Jeanquartier, Francistr 9, 8010 Graz oder ruft an unter Tel 0316/669872

P 9M × 64f × 7me s 5 1 100m 1 mme card, Joystick, VGA, S/W VGA-Mon., 3 Ong Windows, Maus, VP 1800 DM (+ 10 MB Platte) Tel 07622 1077

Osterreich Verk. oder tausche 688. Finest Hour Barn Chess Indiana Jones Adv., Railroad 7, coon. Andreas Schlosser, Linz, Tel. 0732 231195

vers the third above the set of the terms of

S. for Sect to de PC tear Chalk and com-Vot accomment the Reference on your toxt Dave Buttern complete Service As a we

virial Fam-Grafikdrucker + Softw. die das Audit virial erfeichtert VP 460 DM, Brighta Dreger Herrenmatte 15, 7807 Etzach 3

Verk Wing Commander Uttima 6 Theoder Star Control Theoder II. Elite Populous mit Datendisk, Millennum 2 2, Oil Imperium, Press VR 7. 07101.05071

virti Zir V. Krasser 3.51 25 BM, Mariac Mansion 5.25120 DM, Xenomorph 5.25140 DM oder alle zus. 75 DM. P. Altherr, Tel. 07082/ 7363

Populous Orig. (5,25") für 45 DM zu verk. Auch Tausch Tet 1456/4750 (Andi)

Verk Carner Command & Ulo Tausche auch og Pool of Radiance, Stunt Car Racer, Xenon 2, Speedball oder A-10 Nur Orig Tel 04221/ 18841

Then the King stand 4 gg Henry Count Co part of Cameros to be to take in the Unit and organized

Power Back Back to the standard Mark Standard Co. Bear Mark Standard Standa

More per instruction from 50 of right Policy and the state of the stat

Sate Teef instruct ader an Tank with Bate Keron & Sun 135 Don't green is he may be dead to the fee se king a

Student cutte practice and MS 00% Software to KB1 Aust 20 11 Taylor Color and Color to 1 42.00 (North of 1 42.00 (North

Subar P. Ong Statight 2 Sunboat Litma in Batha and Mt. F. in Santine Words AC L. Santi M. Lis. J. Tran F. gittat's fortuder own Ter. Uses 1. Todas

versioning Kings Joans 1 5 Stems His copter 3D , Tomatawa mulaus 100 DM Tel 64183

Visit Railmad Tychan in LM Sertyron 50 DM Astocin Ranger 2017 Miller Spread 20 DM in option 20 DM Kim 50 TM in 7,494 25b.

Suche Witzball und Bubble Boble (Ong.) Für PC 5.25\* Zahle angemessen Dominique Fabry, Richthofenstr. 88, Remscheid 11, Tel. 02191/ 52782

Suche Tauschpartner Habi KO1 H Mog char 35 Tel: 4545 1021 Au F. 154

Verk prof Vokabet Trainerinkt engl Vokabetn und Lemspiel (Auf 5,25" od. 3,5") nur 20 DM (in bar) - Ivo Sele Im Gittli 5, FL-9490 Vaduz Suche Sim City Populous Test Drien 2 Or Tiper Im Loders' John or Mansier Northing In made but J Political Tell Offste 2420

MS DCS view Aster, SQ1 mdy3 Xeron J Figure 12th gq Inden extra ut nor in 3e151 8ths Control

Storman for C OM 2, note Suche F 16 Comman Part To 14 11 + 17 Avg

Criq. Sete Populous im Tausch gg. Rail Tycoon, Sim Cay oder Silent Service II (nur Orig. m: Ace : ng). Tel. 06833.419 (Jens)

Survive - S. W. Sories J. Ontspeed Sex of Michael C. W. M. Chen C. Son. Wing Som of the C. C. Model Turk Co. (1981) 4351 872 - Che.

Vrs. — Sie Ihre Grafiken (v. Zeichenprogrammen) in Turbo-Pascal einbinden? Voraussetzung CGA/EGA/VGATP, ab Ver. 4.0, Preis. 25. DM - Anl., Tel. 08761-60993

Verk Space Quest II • 4 Soccer Sim Beide 5.25", je 40 DM Tel 05191 27670 Write Oliver Kruger, Forstgarten 6 3040 Soltau

VECENTIAL STYLE FOR A SECTION OF

verbicing Corner Mining Identity
Ship by early (1.2 x x n.) ty for Protest
(Original Control of the Art of the

Suche aringend Indy 3, Sim City, Pirates Zak Kick Off Zahle je Spiel bis zu 50 DM. Wer Interesse hat soll mai arrulen (Nor Orig ) Do •

/erk Original James Bond 007, Licence to Kil 5.25") mit CGA für 30 DM Tel. 030,6030202

Larry 3, Rings of Meduse, Indy 3, Gruber Georg, Tel 09443:2050, ab 14 Uhr 8423 Abensberg Suche Populous + LHX

Loom 50 DM, Col Bequest 60 DM, Marble Madness 20 DM, u.v.a., Verk, oder Tausch, Schrebt en Jochen Daniels, Hüttenstr 29, 5378 Ahrhutte

Golf (Ong.) Noch nicht benutzt. Wurde tauschen og Cours Disk siv F-19 Steetth • F-15 5000 Köln, Tet 0221 786993

Verk Ong Impossible Mission II 35 DM, auche Ong LHX oder Gunship bis 45 DM. Ruft an Tel 06841 5422 (Marco)

Verk oder Tausch King's Quest 1-3 (Sierta) 5.25° Robinson C., je 30 Fr. alle 90 Fr. Martin Brodbeck, Engelgasse 121, CH-4052 Basel

Verk Orig Pool of Radiance, Dragon Strike Don't go Alone u.a. (auch Tausch möglich) Tet 0271/75634. ab 17 Uhr.

Verk Xenon 2 40 DM, Sherman 4 40 DM Inhitrator 30 DM, oder tausche (nur Ong.) Tel. 03123/5482 Christian Buchholz Mo-Fr.: 16 -19 Uhr

Biete Orig. Rings of Med . suche Larry 2, 3 Starflight 1, 2 (Tausch od Kauf), Michael Kulta

Verk oder Tauschvon Falcon AT Viper, Indy 3, Sim City, Pool, Hillsfar, Curse, Speedball, u.a. Tel 05121869859 PS Ich suche generall

P. 1 - 1 - F. C. EGA. . M Kuth 4 EMS To 1 Agen ( M Month to Ellino Com Danger Keep 1 1, Cook 42 k

S. the PM is good 10 TAT Foundation and the color of Krynn Enumpiers of Krynn 15 15 Azota Bonds, and a data in 15642 1622

Verk ong Thunderstreen Vecity in Their nest Hour, Xer 1. Pro June Pro Lands de 40 DM (Nur 5.25°) in Car 1144563

Stellar from tight of tight dis Sherzing BZ 11 on

print the Speen Programmes Deck Arthorn St. 20 MF. There of Corse STARS. Print to Section 260M Te. 2000\*\*

One Biete MH-It, Time-Bandit Wayne Gretzky Hockey u.a. Im Tauschige Larry 3 indy 500. Maria La Band La Bandit 32, 4200 Objection.

Verk Ong 5.25° Zoll Railroad Tycoondt., Panzer Battles. Battletach Suche Second Front, Fire Brigade Tel 089:653967



#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

Vinx Populous, TD, A1V +, Trainer S, m mir Games Suche Rair Tye Centur in Ball of Power, North South C + Ya = 1 164 + 10

S.C. e. H., tuete ... Kompolitiz programma for A.T. ... ... ... ... to star Tausche gute Ga mes. S. ... ... ... ... Robert Lorenz Goldmetr (d. S. n. Erbort

June Fring 3 1 Space 3 1 Pag of Rad to e Nahl Commist AZ Bonds Zack MC Krai kar Emmat Juliu ca 25 NP Tu 1912 1 624

Verk Ong Populous, Xenon 2, LHX, PGA Golf, Raifroad T. Budokan, Ch. of Krynn Tausch mögl., Tel. 0561/13655 (Andreas)

Kaufe, tausche oder verk PC-Games u anderes Meldet Euch bei Ranjan Benz, ffang 12, 9548 Matzingen, Schweiz Tel 054/531324

Verk meinen Philips RGB First 190 (1 Nte. a.) für alle PC's mit CGA Karte, Tel. 09935 854

Sill Service Amount of PC Samon Haber B. Sill Service A. Migwitter ISA April on Safer Week of the Patter Amount of Bedecided.

Verk. Tausche Strat - u RPE-Sp. (PC, Orig.) z B Founto Dreams, Mechw. S Worlds, S o t Samurai, St. Serv. II (Suche Wing C. + Megat u v a.) Tet. 04127/1567, (Timo)

3.5" Ong Champions of Krynn Larry 2, Maniac Mansion, je 40 DM, 5,25" Org, Don't go alone 30 DM, Tel. 05853,1748 (Bernd), nut 17 - 20 Uhr

Tausche oder verk MS DOS Games (1 - 104) 1
Tyccon 60 DM, Silent Service II 65 DM An
Street W 30 DM Suche u.a. Guns or B. >>>
Poly. Tel. 02151-602037

Verk PC-Ong Loom, Xenon2 Monkey Island, Block out, Powerdrome Railroad Tycoon, In dana Jones Adv. Populous, The Promised Land Ultima VI, Kings Quest IV, Sim Cdy, Terrain Editor, Pipe Mana, Rick (1)—ser-Flugsimulator 4, Tel 089-7853825 (Sonja)

70 DM Tel 069 658360, ab 17 Uhr

On a Park of the Control of East Control of OM B to Fright to COM The Fact the Sales

Verk Euro PC + MM12 + Ext 5.25" | 206 v 360" | KB + C virus | Preis VB 850 DM | Toll 0.7143 | 23" | at 16 3.71/br

Syrba Sami, Advantina Soviar zwecka gem Editoring vertaze i syrrebti an i Ando Gilia attair Zinogas e 200 A 5580 Tame weg Ayitsa rii MS Cilis

Tall he Hable verk FC (Mig Jorg Grosset 317) Weyth John Tupersquisee 14 To 15562

Vito PC Ong Champons of Kryon Teel Drives, inch. 5, Society et 1, Krigs Quest 6, inch. 1, septemble MS Tay Street To 16 Champons (Arc. MS Tay Street To 16 Champons (Arc. MS Tay Street To 16 Champons (B)

Verk 'Kartel-Privat: Datenorganisationsprg for Verw v. Daten jer Art. (z.B. Adressen) NP 179 DM, VP 90 DM. R. Frey, Hauptstr. 64, 763' Munchweier

Suche PC-Tauschpartner, der gute Programme (S. Servicie 2, PGA, Klaix, Purates üder Dungeon) bestzt, habe selbst ne Menge. Tel. 02733-61325 (Mis).

Verk Ong Space Quest III, 5,25°, 3,5° ZoII 4° DM; und Ong Day of the Viper, 5,25° 25 DM Per NN, Tel. 0931/274698

5,25" Origing Carting Grandphx, Volley Barrington Squash, 2us 50 DM evit Tauschingt Tel 02233/33364

Suche 5,25" Their f Hour Sim City, PO KO5 Per Wonderland PGA Tour Golf, Rail fout 1, both Marin Sind News Drude Te 15th m-14-16 r

Verk 525° SS2 introduct KO4 day IK Taxt Drov 2 GAG From Tectrops and Norga Visitor K3's RCs on tiZes Maria Tarty 13 KG 13 PD2 to ky Drude Rudylet 28 8° Communication

Sy hu Spiele ind Anwenderson habe aber nittige Sichen Adrese Alexander King mar i jim sitrijit til Mijrangor

Truncher year Drig Fry Grind Greet Courts Elle Recent World Willer Surface and TAREER & Sames and To 14231 5485 montroph

Verk , tausche, Orig Loom, Indiana Jones (Adv.), Joystick u Karte, alles für PC. Christian Zang, Austria Tel 04242/329754

Suche atte Sierra und Lucas-Film Spiele (nur 3,5") sowie eine AD-LIB Karte Tel 05105 82676 (abends), Chris verlangen

versity of the control of 40 04 Od ongers in a 164 to gardener solori and ten unter 16 1,445 4 5 %

Sure 30 to 1 to the section 2 to 18M. Zero 1 A pet 5 to Milliam Ball orgen Control 1 to 18 A Milliam Schwed Technology

Suche Programmierer (Assembler, C) zwecks Einheungsaustausch Schreibt an, Jörg Lah-Brown, 17, 4230 Weser

5.5" Peter Schmidt, Tel 0561/814540

Suche Spiele für MS-DOS Bevorzugt SF-Rollenspiele Angeb an Jurgen Krüger, Gerhalde 35 7713 Hufingen Nur Onginale

Verk IBM kompt Monochrom-Monitor, ca. 20"

Riesengrafikkarte Leider keine Treibersoftw.

Monitor Mon. ETAP-ATRIS, VB 750 DM

70. 1186941

Verk. Railroad Tycoon für 50 DM, oder im Tauschigg Indy 3 (ADV) Ong Kings Questi II III Nu 40 DM oder im Tauschigg Festivation 5252,7495

Verk Crist species BM Coder scenials KC Trained current for high as in Barranes Million of Train and ALCM Matrices Train, 1941 866

Sulfar AT +1/Japano Het Crocker bis 1560 PM - exercia - defter Neusser Bledder hachste 14 2 11 16 4 52 3

Euro-Shirt into Popular A 1157 H49 DM Color, Spithed 29 Fin4, DM Fe 630 458 A 200

The entire term in dy is DM R. In an improved the entire that the entire term in the enti

Suche dringend (5.25 Zoll), Loom Pirates Indy 3, Kick Off, Zek, Zehle pro Spiel ca. 40 - 50 DM Ruftan Britanur Do + Fr. 17 - 19 Uhr. Tel. 0791 41191, Jürgen

### MINTENDO

Sychate grante to the Super Maro

Gamelic, organizerp my fetts Tenns 187 PM Fe 1947 513

Which proceed a charactery Most and Habe Proper Eate than ME SMES and disease Cartering and his Telephone to be Aprilled by the ware after the approximate money Digital Congress and above when

Spendorest de 1 1 introductions

Virk gurt startung room 2 B Super Majo 1 10 M Tur Somer Voleyba Salom, Gursey hing g 2 CM Anture John Tel 0421 803370 (Christian)

Suche Gameboy evil mit Spielen, gut erhalten, günsbge Angebote an Katharina Köhler, Im Wir 1999 22 Tel 04131/63823, 2121 Rep-

Suche Leute zum Tauschen von Gameboy-Spielen Jens Mathenszik, Heidkamp 10, 4716 Offen

Suche fur Game Boy Turtles, Nemesis, Double Dragon, Castlevannia. Tel. 05105/84554, Sebastian Bonset

Verk , tausche kaufe Nintendo Cass, auch USA Module Carmen Bronner Tel 08273/2315 Verk , tausche und kaufe Gameboy, Mega Drive und Nintendo Module Tel 069/3147390 Michael

Yerk to tendo anoporo , Sphile Zeidali ...
Tell miser Method a errodony Puretrout fullo IM Abgabor , educammen Tell 0015 5015 to tell 401 fell.

Verk custrebny mil Tetris Team's verbindungs label, Kopfhörern, 4 Battenen für nur 1 k. DM landen ab 19 Lan. Tel. 06122/14126

Suche Gameboy von Nintendo in gutern Zustand (\* Tetns & Kopth & 2 Player Kabel & tausche) höchstens 100 DM, Tel. 02330/1599

vers Gamaboy of Taths Tenns Sout Str ker 1904 Alex not Org Verp Co. 240 DM Tex 1704 144

Nime hid large and Cobra Trange recover 13 Mills Wagner 19 see keg 44 a 33% Big 1 see was 18 for 94483 P.S. Offer vers, here has 52 contained.

Surve Batman to Gundoov Press VB Table 101 og andere, Tel 2016/6/8/0418

Supering S. MB. Faster to 2 Zerda2 For GB To the transport of the second

Your Neverth of Color of Pres ve & Water mach to Check the

Such Modern to participate Box School Earl Angels, in an Thomas Burgstool Box on 16 than Westerdoor

Verk Nintendo Spiele Track, Field II, Kid icarus, Gun Smoke, je 50 Fr. Urban Champion 30 Fr. Game Boy, SML 30 Fr. Tel. 031-434757

Size (\* almeby 'K' to Stangha od Binbarrar : . Zama bilis DM Ta a. 4 Mar. ik 14 m

With as tickly an Module sowie 2 Spreed Kuber 78 to 1 Mill Purth and Vierp ab 18 July 16 4 1 1 4 4 4

Type many factor of the control of Super-Super-Williams and with the control of Super-Mergal and Rodings under the Super-Su

the man is a second wards a warrows began to the man are been trained on the law terms and the second trained to the second trained to the second trained to the second trained trained to the second trained 
Since Si Nietendo Moduli, use i Adupter in Misirina i saunter Super Sport us Military' cangellate 1.19 (1985 Was table en Beige

Kontakte auf Alexander Kunz, Queichstr 6, 6763 Linburgerhof Tel 06236-60261

Verk NES, 4 Spiel und extra Joystick Alles Topneuzustand, Nur komplett für VB 350 DM Tel 08395/7205

Suche Gameboy Spiele, Module Gebot an Marcus Werner, Strahlshausen 2 3440 Eschwege ab 18 Uhr Tel 05851/21358

Nes Taus he Jap Planbuwl - Son Soc 2 -Menur in 2 - Assister og Gamebog andr Verkall Burkinger W. Sam 44 A 4842 Nus 121 Suche Entet Games

LYNX saunted for Strick 20 years. Wer had billige Same Boy Spieler 21 years. Ter (16146, 1955) Mar ad

Yerk Mintendo Spiere 2 B. Cobra Triangle Tennis, Mano Bros and de C. mber Pres VHB Tel: 069:318246

Verk Game Boy für 100 DM, incl. Tetris Michael Darsow, Am Westkamp 22, 2906 Hunds

Suche Game Boy von Nintendo, bezahle bis 120 Fr. für jedes biete ich 25 Fr. Nur Schweiz Ruft an. Tel. 052 327979. Reto verfangen

Game Buy Min. e.z. " tauschen p. + safe gra in Heinze Es compata 51 O Agebun

tung, 3 Mte att, und ein Game Bantia Schwa zelbach Tel 089/31/73645 Preis 130 DM

Verk Nintendo Spiele für je 30 DM Golf, Ice Hockey, Donkey Kong, Goonles, Excite Blue, Tel 0209-789219 Verklinder studiche SMB1 Robinwarror William William Zeid AD Merick i je Cimiber Prei in ein virsicharung Teilüh üstabb 1214 Verlang Adhan

Garlie Buy Acit on Tracet borce for name Boy Spirit a " An und research into gg 1 DM has portuber sauch a Bauer Sebenhan Bach St. 1 4406 Dulman

Suche "Nemesis" für Gameboy (bis 25 DM incl Vers., evit. Yausch) D. Belle. Gartenhofe: Heusser. Seebacher Str. 50, 6702 Bad Dürk-

fch tausche die Spiele Metal Gear, Punch Out. E.d. 1755 wast evanne d. Trans and Field gg undere Ruff ar John Tei 02203 65260 Thor

Currebon, Surreignostig Module Wer meint wal zu haben, schreibt an C. Pink im Kirch 6 19/4 Erbach 2 F.S. Keine aban schen Modul

Suche Gameboy inkl. Dialogicable und mit Te tris, mögl. billig. Tel. 08171 8614. Rust

Verk Nintendo-Spiele Wrestlemania, Top Gun, Metroid, jedes für Fr 65 Schreibe an Roger Stamm, Franziskanerstr 14, 4512 Beltach

Tausche das Garne Boy Spiel Solar Striker gg Super Mano Land, Golf Tel. 06081/15430

Halio Gameboy-Freaks 1ch verk bis zu 70 brandaktueile Games ab 35 DM Tel 0821-487175 (Thorsten) a 08238/2534 (Kass)

Kaufe NES-Module und verk, meine NES-Spiele, US-u. Europa-Version. Preis auf Verhandlungsbasis. Ruft an unter Tel. 04508/342 und fragt nach. Alexander

Tausche Game Boy-Modul "Tennis" og "Motorcross Maniacs" Ruft ab 14 Uhr an Markus Massar, Tel 06243.8989

Verk Game Boy mit Kopfhörer, Dislogkabel und 4 Spielen Mano Land, Tetris, Tennis, Soler Striker billig für 250 - 270 DM ruft an unter Tel

NES mrt Joypads u. 3 Spielen. SMB1, Retroid, Goonies 2. Tips & Tricks 1 schlappe 170 DM u. nn. einzeln pro Spiel 30 DM. Konsole 120 DM. Tel. 02684/5174

Suct a Streetwyspiece aller Art. Tel. 030 7211458 (Björn) Björn Bleiber Nikolaus-Ba

Vers S. Marchen ... 2nda 2 J. Gson is 2107 ge St. M. S. Marco B. S. Marco T. M. S. d. aros 1 J. J. M. Sell at St. 4 33 4 aros

THE NESS MARK STATE TOM SUPPLEMENTAL TOM SUPPLEMENTAL THE TOM AND THE TOWN AND THE

"als a Gameto, Spiele? astevania Super Marty Hypersundrinner star ghalf e 11/221 cos e lab 18 ur. Nach — gmar vera xpen

Gumetry verk SuperMat Stand to 35 DM Cristivery Summer CR Mand Tel 0234 800-51 Marks ability

Find, and Control Struck of Find, and Control American VB Time 1 311296 Schwerz P.S. verwigt Mar

curs hit 5 ha , Superspeed 2 Control ein alles neu zuck für 250 DM Superb g. Tel 05203.7711 o 7710

Tausche Gameboy-Module, Super Mano I + Primangg Castlevania, Batmanusw Bitte unruf Andreas Matt, Tel. 05234/32610 Austra

Verk Nintendo Game-Boy mit 4 Spielen, VM 280 DM (Oliver Lackmann, Arsterdamm 187, 2800 Bremen 61) Tel 0421 829420

Ict Lausche mein Game Boy Gaif gig Numers Puzznik oder Floppy Special Ruft an (Christian) Tel 0211 704538

Suche Gameboy mit Tetris. Auch noch weitere Module: also sofort zum Telefon und antuten sonst überleib ich die Woche nicht. Tel: 02605-1777

Kaute Gameboy Games. Angebote an Nico Manicone, Wittelsbacher Allee 109 6000 FFM

Notice of the Modern Common of the Common of the Modern of the Common of

Aching Garreboy is of his tyr Games aler An Hulf odersich ibt ar Christian Ober Lud wig Juppe Weg 6: 3550 Marburg. Tin. 36421 65422

#### Private Kleinanzeigen Privat

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### NINTENDO

Verk NES, 1 Extra Joy, Matte mit Spiel, 7 Spiele (Airwolf, Alphamission, Tennis, Gradius, Ice Climber...) für 700 DM. Tel. 0761/800904

Verk Nintendospiele zum halben Preis und Nintendo-Grundgerätfür (50.0M Anrufen Tel 07423/3724 (Ab 12.00 Uhr anrufen)

Batman-US-Version für 50 DM Tel 089-3613905 17 - 19 Uhr

Verk Super Mario Bros 2 um VB 400 S. Manuel Esterer, Eugenmüllerstr. 35/15, Tel. 1972 390330 - A

Serre Tesschpunger für Nicht ode Modur Setrent un Volker Schoff An Des rich für 2013 Bussum 1 Es wirden zu Brahn beisen

Virtik Nintendorm(20 Speren VB 9500M Te 08745/1020 (18-21 Uhr)

Tausche und verk. Gameboy Mod. et "erms Boxxle, Bugs Bunny, Super Mario Land. God. Tel. 02129:59365 (Marc)

Verk billigst Nintendo-Konsole mit 9 Species (Gradius, Metroid), ab 400 DM Tel 089 8143118 v 16 · 20 Uhr erreichbar

Verk Nimendo Game Boy plus 7 Spiele (Nemesis, Ishido, Mario-Land usw.), VH 330 DM, Tel 0421/4989701, (Gerätistica 4 Wo.alt)

Suche Tauschpartner für Nimtendo Moduse im Raum Wuppertal und Umgebung Tei 0202 666363 ab 19 Uhr

Verk , tausche, kaufe Module für Gameboy, PC Engine, Lyrix, Neo-Geo, Mega-Drive , Tel 089 1403732, ab 13 Uhr (Lyrix + Spiel 300 DM)

Suche US-Nintendo und Gameboy-Module, auch Tausch (habe auch Sega-Master-Module) Tel 07351/71512 Alexander verf

ich möchte gerne Tips und Trick 1 (s. m. Bc.) austauschen. Manuel Staudinger, Paracels ... hol 2, 4840 Vöcklabruck, Tel 07672/78461

Verk NES mit 6 Super-Games (z B. Goonis II Super Mario etc.) 400 DM. Tel. 0221/435129

Gameboy Spiele kaule, tausche und verk FP Kokurew, Hoopterstr. 31, 2090 Winsen Luhe Tel. 04171 4468

Vark oder tausche Gameboy-Module Tennis Super Mano Land. Habe auch billige Amiga Orig Ruf doch mal an Tel 1992/4/1762 (Andreas)

Verk Nintendo Gameboy mit Tetris, S. Mar. Flipper 65, Alleway, Tennis, Solarstriker 1, 2 21-DM Tel: 0511/852984

Verk NES-Spiele (US-Version, Jap u Europ Version) z B SMB3, Batman, Contra, Ninja Gaiden 2, Dragon Quest IV usw (ab 35 DM), Raphael Flore, Tel 064/414700 Ch

Scholl Male Bround and in the Children State of

Verk Puzzleboy für 30 DM Teil 02834 6789

Gute Spiele für den Gameboy ges. Je biligen desto besser. Tel. 02271/84051 (Lutz) ab 19

Durther total in Victorypia system, and his tippolicy to the series in 0 above Julius Julius school and total series VGC. Andreas, Tel. 0.0202, 17603 forders.

Very Tark's Castering 1 and Nember and Gambber for the 6.2 (M. Party and Michael Rupprecht Hermhof 13.88% Home den

Such in Grambby, Mode in awarten ab und st DM at B. Minn Minna Sokoban Got Prince Glood to stees. Buttan unter Tiel 389 31174 und hage it as Singh

Verk. NES (inkl. Games) mit Kung Fu, Tennis, usw. Thomas. Wein. Johannisstr. 11, 8400 Regensburg. Tel. 0941 49681

Verst NES : "Speniar der Meistbieter der NP 953 DM Mindestgebot 450 DM Bin zu erreichen unter der Tell Nr. 07245-6776

Vert. Game Boy n. 1. Zustand n. 1.4. Spanning nut 300 DM. Gehe im Preis eventuell auch runter auf 250 DM. Ruft an unter Tel. 07141/ 82288, und verlangt Ralf. Spele: Tetne, Tennie, Super Mario Land, Solar Striker.

Sucha standig bilige camieboy Mgdyn iz 8 Shanga Batmar (1969) - Argeb ac Ma rusta historica (1969) 4 65 Wytenp

kt such bige samebo, million ordet mog itsimily, er te it. I is

Verk . Neuw NES + 6 Spiele (2.8 Simons Quest, Zelda 1) für nur 350 DM, NP 580 DM, oder tausche gg. Sega Master, Tel. 0621/ 544531

Wern man be "he cegend (" Zeds je Er S.14", og nigner Zeitzer sytt hat her dez Z verk var Zeits Had ver i sorgh. Te 1711 Admitje

Solve those of develor Table Boy chooses bate 10 to USI Sittle made benefined caster Tel 05502/048 PS Suche such PC-Engine del 20 - 25 DM

Verk Nintendo Grundgeral gg Gebot, mil 3 Spielen dazu, als Bonus gibt es jode Menge Spielhilfen u Pläne Tel 0711 488536

Verk oder tausche NES Module Gott Wrekking Crew Match Rider Suche . Special Marc-Land Castlevania Tel 0234.501491

Suche Double Dragon für Game Boy Zahle bis 2045 DAS Angelt in Markin Radwinn Feb 0271 (her of 40 1) [Justin and 1]

Suche Game Boy-Spiele Japan-u US-Vers

Suche Game-Boy-Spiele Biete 10 DM pro Spiel Schreibt an Andreas Schafer Hermannstr 5 56.5 H. de 27 werd

#### PC-ENGINE

Verk PC-Engine u Spiele, kaufe, tausche verkaufe Module für Mega PC-Engine, Neo-Geo tauteur, pur 2 Burtande hande hande Geo. Tel 0.0211

Tausche PC-Engine Cards Nur Österreich Tel 0662/250852 (Salzburg)

Suche Formation Soccertur PC-Engine Kaufe, lausche auch andere Module Suche XE1 - PRO Suche Neo Geo Tel 0203 727397, evbl Anrufbeantworter

Tausche Sega Master System og PC Engine und zahle höchstens noch 200 DM dazu. Suche außerdem Tauschpartner für den Amiga. Tet 0211 706471

Suche gebr PC Engine mit Spielen Angeb an Florian Junger, Aschen 142, 2840 Diepholz Tet 05441.731

Vorsi Pri Eigin Pote orda Spinic Forma Bon Seria: Tailer of 1/2 pri 1 M Tai 07724 (41%, Saita Bey off Spice LLC DM

Verk, für PC-Engine Manuac pro Wrestling für nur 50 DM Suche PC Gengin, Splatter House Beetst-Adventure Tausche auch Ruft an Tel 02011667345

Suche Call same 1/ LYNX Blete Chips Charrie Blete & 1 South and Palities Ly Politic, x To 1, 44 Res Chie Mar

Van PriEcgnu Rijamin Ispace Wild rout Tem Ser in 9 1-45 Will Piner Oct Guage Ritys I Suited Dragin S 500 DM Tull Hit 1445

We have such as the first in the voice of a such as the second of the se

vers PC Englin PML and Chipped and Specific Control of Section 2 and section Benefitten Land Community Control of Section 1997 Applied Section 1997 Applied Section 1997 Applied 1997 Appli

Ti, the Moduleret in Raim Fredrik 1530d Bas Hijn burg Evill, highbri Ar Vinhaul Te Ges 15 1424 Ash Herri

Suche für PC-Englie in Allen Crijshilgsregend Angesothe a Yelliyekt at yill Yhijma i 2 ta Uhr, suche aufwedert i RiTypel III. und b Player-Adapter

Succeed. P. English Newtons W.C. Tgons Drag Sport F. Wert, Boundal To E. L. tor Rom Mr. H. M. T. Radion Non-Spore P.C. English of Coyclide Telling C. 4546

Sucha PC Engine Mildura Filizza II. Bonza Aduentura uwi Zitran eine Filizza und Zustandides Modul Tier 05521 (e.41. Marc Trusthe Formation Socratigo Gunhead Tell Asign Sitt Asign Strategy

PC Engine RoB mi Spc 1, Himsel 1

#### SEGA MUGA

Transfer early a trans Mars. Environ & transfer Sound Service Plater Sounds Averaged American Source

Shi si daliquidener rederica i aber Artur wae Nor Miliga Crive siar 17 (d. Not Haber Flabro 175 - 175 ber NiA R. Maudening i Alitzan Weitr

The total trace Securing thing on ages of the trace of the Securing Securing the Austrian and Securing States of the Austrian and Securing

So the Stage Michael Prive Module Miss shet checkers in the Society of the Societ

Historia Arras (April), S. Gillandt (Amiliagen Guille (Amilia), Arras (Milland (Amiliagen)) Millanda (Amilia), Arras (Amilia), Arras (Amilia), F. Roman (Amilia), Arras (Amili

View Associated to the stress of the Section 1990, and the stress of the section 1990, and the section 1990, a

Fig. 4" M. You and the Special Netzle

Railfright Amazir Module und Konsolen (kaufe auch def od Pel-Geräte) für Mit Pel-NES, Gameboy Image Fight, Su Star Seider je 65 DM Tel 09721/83157

Tel 061 7112381

Vark. Space Harrier 2 50 DM. Forgotten Worlds 50 DM. Super-Monaco GP 75 DM. Suche Super Shinobi im Tausch oder gg Bezahlung Tel 0607424537

Tausche Mega Drive Garnes wie z.B. Super Shimbb World Cup Scatter Jaw Suche Space History 27 or Alberted Bess Bis baid. En 231:5

Philips starza CM E Swars OM rutian only to the site.

Der Gebrauchtspielemarkt für PC Engine • Megadrive Inlogig Rückporto bei GCT Videospiel Club, D., Schwill, Hellweg 39, 4620 Calling Rasszel

Venk Mega-Drive mit Joystick und 12 Modulen (Thunderlorce 3 E-Swat, Batman, Ghostbusters, Klax, u.a.) Möglichst komplett, VHB 790 DM Tei 05205-70452

Suche Games furs Mega Drive Zahle bis zu 60 OM (P. P. Budeau (P. p. op.), Super Monaco GP (sw. Co. 44g) bis, Andre (b. 15. II).

Surfi G. der Ake zu kaufen Angebiste an Mini Bartin, visin Ellendortweg ellebet benoter Yalle 11 6 11,

Since PC Engine , Mega Dive Spire my gits Santa Ta - Epither Figur And World and a collection of the District 1250 Los Catomina to to the

Succeedings from Carrier Zaning of Taylor Children Strong Super M Grand Production in Strong Workship and 116.66 Sec. 2011 1.

Kaufe/Verk Mega-Drive Verk günsög Master System « Games, Tausche, kaufe, verk Games für Game Gear « Neo Geo, K. Rosenhahn, Tel. 02154:40096 Suche Mega Drive o. PC Engine bis 100 DM. Tel: 0421/6099635 (Christoph) ato 19 Uhr

Suche günstig aktuelle Programme für das Mega Drive Angebote bitte nur schriftlich Marzinkowiski, Marco, Karlstr 16, 4350 Recklinghausen

Verk , kaufe tausche Mega Drive Games Tel

Kaufe Sega Mega Drive, mit Joystick und ein Spiel usw. für 150 DM. Tel. 07272/74883 Obeilheim, ab 14 - 21 Uhr. Dienstag 15 - 21 Uhr.

SNK Neo Geo • 2 Joyboard • 2 Spiele • Trafo • 1/2 Card fur 1300 DM Thomas nach 17 Uhrr Tel 02821 (1888)

And a North Middlen Creter Zight Tet And

The second of the Second Medical Drive to the second of th

Since May 1 to a Surgar Master System as a fine of poly Martin System and poly Martin System and poly Martin System and poly martin System and American System and Sy

Tall to specify the Amending Super Mary, in Sectify to a side Amended address Tell 1984

Verk Thunderforce 3, New Zealand Story, Afterburner Populous u.a. Tausche auch Tel 07309;3996 (Holger). Nur ab 17 Uhr - 19 Uhr

Kaufe, verk , tausche Mega Drive » PC-Engine Module Kaufe auch ganze Konsolenheit/Ander auf Tel. 0209/200096 (Raphael)

Phantasy Star 2, New Zealand Story Rambo 3, für je 70 DM, oder tausche gg neue Module Tel 06781/28627 ab 20 Uhr. (Nach Christian fragen.)

Ku zik MD - SM Speer z Wertungspreisen ge besser, desto leurer), ab 25 DM Hurdware zu 50 % v. NP. Kaufe auch Sets. Tel. 08745 407. Ab 18 Uhr.

Verk Sega Mega RGB 3 Wochen alt, fur 300 DM Meldet Euch ab 19 Uhr unter Tel 06431. 23788 (Paolo)

mit 5 Spielen, 5000 6S. Anfrage schrift bei Franz Greul, Kohlenbergstr. 2, A-3233 Killo, Austria

S. J. I., kaufe, tausche, verkaufe Module für Mirra Drive u. PC-Engine, Suche Gameboy um. 10 DM. Neo Geo. um. 600 DM. Tel. Austria 2.25662

Suche atte Mega Drivespiele, zahle bis 60 DM oder 50 Fr. Suche auch alte same bis protestante bis 30 DM Meldet Euch ber Georg. Tet. 004919-100744

Wir testen alle neuen Videospiele, haben alle News parat und Tips zu fast allen Spielen. VGC-into unter Tet 02202/37609, (Andreas) antordern.

Tausche Newzealand Story og Ghostbusters. Batman, Budokan oder Super Hang-on Dannel Heldor, Waldistr 6, 6624 Grossrosseln 6

Verk o tausche Phantasystar 2, Shiten Mooh, Golden Are, Rastan Sagn 2 Verk US « Jap Ner Mexile genang R Hirsch Radolfzellershits Billion Michael

South Hard's Schlitz PC Ring Nee Geo and MD Zahle gut, opt auch Tausch möglich Andreas Knauf, Tel 02202/37609

Yerk Fast neues Mega-Drive + 3 Top-Games für lockere 499 DM Top-Zustand-Geral kaum benutzt. Antonio Cavalieri, Poppentauererstr 2, 8734 Maßbach

War largering such bit bases innurate parties of die MD im Abolitement Bis dat i troiche schinger. Wer macht mid? Tet 050 in 1259

Such P. Engine - Mega (non - Spen tau school of the Spen US Record Hully 12 Gang. Tel Se21 22:37 Ask for Daniel 6800 Mane

Verk Johnn Stas Sega Mega Dr. in für 350 DM NP 4 in DM Ruti an John der Nummer Te 350-00 Christoph



#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

Verk , kaute, tausche ständig Module für SMD + Gameboy Habe Shinobi 69 DM, Rambo 59 DM Suche Kujaki-OH 2, Phantasy Star II, Tel. 04627/944 | ah \*7 Libr Stefan

Kill Ringe & Elwar Sonson 2 Sonoban Grossput or 2 aux Taylor Thomas Deck Stott gu. A 465t Muhitem 128t Antwort

Suche Sega Mega-Drive und SNK's Nec-Geo. evil auch mit Spielen. Tel. 07031 53772

Tausche MD Module Prime J. P. Prime J. Bat mar E. War Dr. Frime self South Kay Moor Wather Monaco Gri Steder Jan Roff in Tel GEG Princesh Patrix

Kondianes Co Blend Te 19496 559

Netk St. ob. Hamboll Braidary, Star 2. eng., mit Hill Book and Karta, Jam. Tel. 36131 619411 Anr./beantwichlanden

Surrie, Megis Drive, and Golden Axe. Zahle bis 300, NA. Tel. 02241, 204510

Verk Afterburner (4 Mega) unbenutzt für ca. 50 DM Suche Wonderland für Amiga Martin Tel 09/s/s/r vs.7

Tausche Spiele fürs MD S Shinobi, Ghouts Gost Actional Burnin Runtion der F. III, Kujuki-Oh2, Batman E-Swat u Fine os Tet 05341:392144

Verk Strider and Photosity: "DICM pro Stack Tell 0.11" 1, 55,4, and do

Van SELAME ALTRIE E EBT. describe n Nath Expall of perfect IM Jiame. M de Ruyterst. 5, 5831 Ke Boxman et a. ma Tel. 0031 885576313

Verk NEO GEO Videoconsole mit englischen Bildschirmtexten und Sprache Memory card, Joysbok, Netzteil und Sprei Magician Lord 1,950 DM J.v.d Heuij, M., de Ruyterstr 5, 5831 Ke Boxmeer Holland Tel 0031/88557613

Verk. Sega-Mega-Drive und Module Tausche - Verk - Kaute, PC-Engine Module Habe z B Gunhed, Devil Crush Tet 0228/317236

Sight opportunega Drive Zahle bis 20 DM Und werks in a Physician Statistics 20 DM DM werks also Properties as the last to 183

Wir will Super Singa Gamier wie Rambouru Alterad-Beastigo Super Honiu D-J Bor, fau schen? Meldel Euch bei Egger Adrian, Rum merg. 11a, A-6900 Bregenz

Kaute verk taunche Spiele für Sega Mega Drive Tei Sussi 15479 ab 18. 17.

Kaste verk fausche MD Spiere Ter 98104

Suche PCEngine SG bis 250 DM, Spiele für Sega 8 Bit u. 16 Bit Konsole Tel 0511 831583

SixterMegal Clar Spiniological Grandoy Specific View Letter A hardon Ruttan Jefer To 02405 943\*\* Peter

Suche Sega, Sega Mega Drive, Nintendo u PC Engine Module Tel 0431:641670, ab 20 Uhr Tausche PC Engine RGB gg. Mega Drive PAL

Wer laus hi kila-c CH2 gg ander a Mirga Development Ter 2102 244h3 7 miliong P.S. Sucher Kontiete m Raum 2 - Carlo Right gen

Vists lega Medicificate PA. - "Special Super Shinest Programmy Start for 102 DM To 0911 63567 ab 1 Tuta Constoph Visik auch

See i Mega - Gameboy Module ges Zahle 50 DM gaw 3.1 DM z B Cyberball, Herzog 2 Goldon Axe H -Jurgen Braendie Steigstr 7, 720% Aldingen

Wer verk mir sein gut erhaltenes Sega Mega-Dr ze iz vil mit Modulen Zahle gut. Angebot an Michan Jadwig Buchenstr 60, CH-4142 Montanistein

Versilla Module I Mog i Drivin Super Heng On Ramto Gelastis Got. World Cup Societ Press 200 BM Section New Good Konsole & Garmis, Tell 06041 19445

Verk oder tausche Phantas, Star 2 - Hints 60 DM Thundarforce 3-45 DM Eswar 45 DM Alled trial DM Tell 08022 83 204 Andy 19-20 Uhr

Tausche, verk Module / Megil Drive Habir S Monaco GP , Trundert - Super Stiniob Go der Axe Rambo - Newz St Mystix Det Te 08609 528 Markus MEGADRIVE Suche Games SCEMID Boll Batterio Che fourtes, Montavalver E Swat Princis Such and im Mari Bother Rather issue 42, 1154 August 12

Verk oder tausche gebr. Sega. MD und PC Engine-Spiele. Tel. 02822.52527 ab.19 Uhr.

Simmillinga Drive Presswert abzugeben oder taun niel gd. P.C. Engine - Guerris - Zubahör Angebilde an S. William B. Durrisking 1 (015) Ween geen Teil (610) (60)

Verk, PC-Engine RGB für 25 DM oder tausche gg Mega-Drive Verk, HU-Cards z B. R-Type I + II. Nectaris + Shinobi je 40 DM, Ihrem Half, Tel: 06858 1835

Tausche Mega-Dr.- und Game Boy-Module Lars Walter, Pommerning 45, 2400 Lübeck 14 Tel: 0451/301703 Auch Amiga-Ong

Verk. Tatsujin 60 DM, Afterburner 270 DM und Altered Beast 40 DM, alle Japan Philipp Steiner Gessburghalde 20 a. CH-6130 W. - Sur

Ankauf von Sega Mega-Drive Modulen zu Top-

#### SEGA MAST

Football Golvellus Viorid Soccer u andere Tel 0231/350115

Sex-Games bieten wir leider nicht an, dafür aber geile Sega Master-Soft, z.B. Golvellius 40 CM, Weinderbox 2.4 EM, if Br. Te. 0844 (16.2)

Verk: Sega Master + 8 Spiele (z.B. After-B.: Thunderblade, Rocky u.a.), mit 2 Controlpads für 550 DM. Tel 06 (...).

Verk SMS + SG Commander, Lord of the Swin 1 Minus Warners, für VB 350 DM Conrad Seebeck, Borinkstr 32, 2950 Leer, Tel. 0491 14554

NES, oder tausche beides gg. Segn Mega Drive Tel 061/3126109, Schweiz

Verk Sega Master System • Wonderboy 5 Mite alt fastnicht gebr alles 100 % o k., lur 200 Fr oder tausche gg 5 Game Boy-Spiele, Campos Cartos, Lustgarienstr. 3, CH-9666 St Gallen, Tel 071/281392, ab 20 Uhr

Sign Power Palk 172 Sign Master - Under tight for und attraction Species with Z B Term, Age Alex Kid Zuvers 650 DM Te 029446248

Verk, Sega Master System, inkl. etwa 20 Spie le wie Gangstertown, Wonderboy, i. Monster land, Preis 200 DM, mt Lightphaser, Tel. 06221-765847

Verk, Sega-Master-Systemmodule zum halben NP Tel. 06406/61651, ab 14 Uhr

Virs. Sega Master Pliwer Base + 13 Spiller + 2 Joychidi, vB 500 DM Rusan Tel 0228 645660 ab 14 Chr.

Skrintight Phaser, 3D-Brille, preisg Spiele für das Singa Master System Uhlig Ronny W.G. Hermann Martern 74, 9300 Annaberg-

verk Wody 1 Time Sk. 75 inc. using a 65 DM ing. in in. Rangingologie of DM Shamb find TM in the 44846 ft.

Segal Courte Pads de Spiele Worder Boy Bonder Raid and Alex Kadd Garante is bio 24.9 \*\* oscolor Pres LHB Tell 2231 14514 1 4514

Verk, Sega Master, 2 Joypads, Rapidfire, 14 Spielen, für nur VB 499 DM, Außerdem Phantasy Startl (Mega Drive) für nur 99 DM, Tet. 089/ 488146

Very Single-Master, 2 Joysticks, 2 Joypads, 6 Spine Alien Syndrome, Chopiner, u.a.) 1-a 2 vstand vB 501 DM Tel 59601 10248 T Det

Actiong Sega-Master-Fans Verk Module suberg unstig Auch Tuber mod of Zubrung nur per NN until be upon Till 14841 5123 Achtung Verk Transbot (SMS) für 20 DM Tausche auch og z.B Super Tennis o My Hero Ruft an. Tel 0941/703212

Verk Sega-Master u Steuerball und 11 Top Module (Phant Startiösung, Wonderboy 1,2,3 Gulfren Jahr 14,200 Turner 450 DN Rufran 1990 Dec 2011 14

tor Juline spike für Sega Master Syktemlega oblikhoder reigildan eige 10 DM Schrift at ar Brian Tettenborn Phartemerstri 80 1000 Ber Jena 10 tenborn Phartemerstri 80 1000 Ber

Zeth für Sega Manfer, Wonderboy, 1,3. Owartet 3: Dumand, Rautan, "progult the Swood Wond Succeeding to the Period of DM Historicket and programme and the Period of the Historicket and the Period of the Programme

verk Segu Muster, 2 covpads usyst k cypt Proper is Games for 540 DM Tel 20191 Proper is cover

Phantally Star 1.1 Komplett oxung zu verk 60 DM Te 614, 1.131.9

Virial livery Mastersystem + 10 Spiele VB 480

Such a finance of the demonstration of the control

Version A. A. Congressor Constant Street Str

Versity of the VA Into the Lett. Appet 1014. Kennender A byridt to je 30 DM sowiet inde Controller u Jaystick Comp. Pro VR. Tar 130

Verk Segamaster u. 2 Joypads, 2 Joysticks 'Siega) inkt 6 Spiele Hang on Choplitter, rusriseiden Capitain Silver, Wonderboy, VB 380 DM Tel 07145-8108

Achtung Sega Master, suche dringendst Komplettlösung zu Phamasyster (kostenios) Schickl an Kevin Gröschk. Umonstr 45, A-4020 Linz-Austha (Sofori)

Tausche Sega Master (mit 4 Spielen, Wonderboy III Ghostb , Golv , Cyborn-Hunter), wegen Sega-Mega-Drive, oder verk: Sega-Master (4 Sp.) 400 DM. Tet 0561 493102

Systellar Larrania Arge Zoll Buxs, and Markey Dadeo Are Word Game Falacia & GM Tellar School

verk zummit, see Pre - Segalik Bit NES in uits Medium mit in uitselling dagen. After the Verbilling kein Medium Me - Dio Pri ib 18 her Te Te Control (1955)

View I with Marter System end 3D Britis Roomy Power of War Desphary fair , Affer Busher ty S. C.M. succe Populous to Amega Only Tell 40fer 3ecs, stellan

Start Time Soldiers, sw.) Der Gag nur 450 DM Wer en gut erhaltenes Master sucht, rufe Tel 089/65/592

Artisty Sega Konstell 4 Medulin Z. on Il Cropiterus w. Perk VS. Tel 05222 10815

Verk. Segamaster mr.3 Spielen für 200 DM, NP 370 DM, Tel. 04106/69714 Erik Timendorfer Mörikeweg 2, 2085 Quickborn

VB \*e ged \*nasay

verx neur Master System 1 Joypad 3 Gal mes to 200 DM 1e 12369 4,64

Suche Physics Fox for Sega Master System Tell 121 136646 inach 18 Uhr Fragtinal 130jo

Verk. Sega Master System m 7 Spielen u. 1 Joypad 1 350 DM. Tel. 07721/26757

Verk Master System mri Sprizen-Spielen, alles 3 Mite. alt, verk die Spiele auch einzeln. Verlangt Tribr, Tel. 0621-102790.

Verk Master mit der Spielen mit der Spielen der 200. Mit. 2 Januarts mediter. Tel. 
Versitasine er Sega Master mit dre Spieler für 300 DM Mir 2 Jospads Löysticks Te 09147 dietz

None SMS is Belife Joynton yagad in Games 2.8 Sulmania Alexikidd 13.4 NP 5800 DM, for 1850 DM abzugeben Tel 06331 95317 (Machel)

Verk Seg. No. 1-1. Light Phaser, 15 Speele, VB 550 CM - NP 1600 DM - Melden bet Mike Hartmann, Auset 6 6330 Wetztar 21, Tel 06441 24735 Special puter NP 099 DM 1 Jahr at Ver Kildig 189 DM Speci Golder Ake YS Sh St Venderho; Altered Beret Te (911 46 RAT March

Sinte V. Bo, Alex III Lord of the S. Tennis Age (s.B.) star Blete R Type Short W. Bo, S. Hilmer W. Socker T. (St. ), 1893

View Tage in the Model Worstalboy 1.1 °C ON oder truschings Nindispiri oder Turrican auf derr Amiga Mirko Boraci Tel 12134 15501

Ver l'austinit, ennen Lynx mit ca 4 Gimes ga mein Segam mit 7 Games? Tei 0.111.563735 [lein ::: 1.1757]

Verk SMS-n 18 Modulentur 210 DM IVB Sowie MB Verifier not 15 Medulent for 60 DM IVB. Tel G901 (1436) shift uter

Truskine sames for SMS Habe ne Menge Spine Te ne 191 1369,1

Section Service At President VB. Normal Sections of W. Antidorson 1: 2011 Feb. 1845 - 1845

Verk 5 Mte. altes Sega-Master-System mit Hang on und 3 Modulen Wonderboy 1 + 3. Scramble Spirits, VB 300 DM Tel 02631/76709

Verk Sega Masters + 5 Spiele (T. Soldiers G. Axe, C. Silver) für nur 520 DM VB. Spiele auch einzeln ab 60 DM. Fragt nach Alex. Tel. 0731

cerk leda Master int to Spicer and his Organistic Code DM Sas halome. Te

View Sega Master System out 13 Spirite for 3 / Clif Mit Phambasy Star R Type Worder I Tell 1 / 11 e se

Verkings Martin Cott Phaser 3D Brille und Frei 24 Spresi Now Lail 3 76 JM Fr. 799 DM Norweng ett 7 kg. 162 8,001 ab 1 kulte

Syra Small Ma ter Modile ginsty bitheirst

Number Sugar Magar and Fil. First Special such Summer Program is a New Selection County Special Edition (support to the Marchinery Telescope Selection).

#### ATAIII ST

Verk Batman the Movie, Maniac Mansion je 30 Fr Boulder Dash Construction Kit, Atax., je 20 Fr Suche Populous, Xenon 2, CH-Tel 01/ 7407605

Manhunter 2 Kings Quest 4, Anti-Viren Kif, 1 St Wordplus First Mail 1 2, je 30 DM, oder Tausch Tel: 06131-42448

Biete Orig Dragonflight, Xenon 2, Xenomorph, Dungeonmaster, Terramex (Wegen Systemwechsel) Tel. 02134/52656 (Achim), billig, VB

Ich verk für 35 DM Loom, für 30 DM Xenomorph, für je 25 DM Örakkhen und First Contact, für 15 DM Zombi. Twilight World, Delender of t. C., Yves Malterre, Tel. 09363.1238

Virx S intSer, os Dyter 3" Lemeito K Larry Gruntbustins ... Thundercate Romb ace Space reserve vi 35 CM. Tel 061,1 5,14441

Arw STORGISER Lense to K. Archipela gos Time kitystala e 20 DM and D. Jakhen 50 DM Tel 1231 R10248 Marcani

Virix meine Org. 2 B. RVF. Hondal Rainbor Islands. Populous for je 40 OM. Tel 02191 66575. at 18 Jhr.

Tall the oder renk lagd auf Retir Chlober Powerdrome indira a 2017 (e. B.3) [Milyan Ras en Tel 0561 41988 Mol. Donett sons

Verk, Space Quest Fill, Kings Quest IV, Larry I, Mittens and 2.2 ft/r in 00 DM Michael Weiß Im Schol mer st. 4133 Moers 1 Tel 02841 41261 ab 16, 30 July

Tausche ST Ong z.B. Pirates, Wich Off 2. Larry 2, Italy 90, Castle Master, Loom Block out, Rock'n Roll u.v.a. Tel 0621 822962 Sven

Verk. Ong Jump-Set, Return to Genesis. Galdregons Domain 25 DM, zus. 50 DM. Tel. 07454/4218, ab 17 Uhr



#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### ATAMOST

Scribe China Villes high richer guten Zustand ein Beeteld nous Cottongermann Der werfdet sich hitter in Spehang Philosophia Teil (2013) ginde Singer Sitt

Verk Taylor Acked Manage 9-OM for the Sea offering 2 OM Provided Auch John addition a 3 DM Fee for National Auch John 3 DM Fee for 115, 35 3 ab 14 John

Suche Great Courts and RVF stordards Afair ST Zamens 5 5 M pro Spie Rather or an Dis Robert Renterbasson 11 Berg Gladbach Ter (22) 2 (53)

Verling, a ADV Pocings 0.1748 in Million Society Blatter, Power Pack 11, 17431 62842 11 Care times car Air Welltonward 35, 7475 Mellin trees.

Veri Org. Star Wars 7 rogg, 57 JM Filipen Fig. 15 r. DM Indg. 61 DM Hyperfor in 35 DM Auster 12 35 DM Turbo ST 21 DM Filipen 12 35 DM Turbo ST 21 DM Filipen 12 G186

ST Suche Ong v. Cirdover for sail 40 DM bilma v.40 DM W. Greley moleny, 40 DM inc Protes 46 CM. Tall Colonia 1240

Vers setting ast (Spice of Abril St Gatgebrion) aug Aracit de Assendor Gas (Spice Berg) (424) Amiliano (424) Amiliano (424) Amiliano (424)

Suche Tauschpartner für ATARIST. Habe viele neue und alte Spele. Schreibt an Steffen Muller, Blumersberg B, 7475 Messtetten 1, Tel 07471-15884.

Verx 20 ST 1 MB RAM then Ment Complete Pawers Fraggy Monte Umschaller meldeteigen bei Bernd Eck. Te 09071/1216, ab 14 - 20 Uhr

Verk · Dragonflight 50 DM, Larry 3 59 DM Imperium Dt 50 DM Tel 06351/8136

Suche PD-Tauschpartner für ATARI-ST &

Verk. 1040 ST Mon., Maus. SF 314, Replica Box, 7 Ong. Prg., Sim City, Chambers of Shaolin, usw. Alle 6 sind 1 Jahr alt, Tel. 06623:5407 Hait.

Atan ST PD suche Tauschpartner Speziell Diemas Grafiken, Digisound, über 150 Disks von unden Liste bei Frank Brasche, Am Stadt park (\* 8530 kg/m hang 1 h

Wern It has We wish detimatione. ATAR 104" STE mit erine Atal Syn, 3D Montor Gunter Bock, O-2061 Klocksin

Atan-ST Wegen Systems (2) bit prikauft of meine Originalsoftw ao 1 Mark Liste anforden von Poetfach 58 A 1411 Main

Ator 5" Spectarores torung platnenaut2 5 MB oder 4 MB on 15 Mark tize 12c Mark abzogeben infosioritischen in Postfam 58 A

Varis Atar 2600 Konsole and Joystick und Modition for 100 DM Rule and Tel 1651 6913 Andre our ingen

Ver ToubratemAter 1040 STEM of their SM 124 Jest Mark Line (CTM Ter 1268 or 172 fragtnamA from Signature America)

Vark Indy Advent re : Turkar Eith Codog and Pratin Schnibt at Patrick Stege man Schlauf Str. 41 2122 Zog scient für 641 d. 44353

Tausche Orig Ultma V, F-16 Falcon, Populous gg Dragonflight, Indy 3 ADV, Wings of Death oder Cadaver Tel 07581/2685

Suche Orig Impenum für 30 DM zu kaufen Tel /BTX 0251/218389

ich - , he Taus partner für Ahr ST Auer Anfänger Habe gute Spinin Suche der Spine das Magazin , Renders Te 4 Syon eit

Surrio ASM Sammung bete 4 DN g. meth. Mindet E. it be Sascha Evers Tishni Str. 2 n. 2ct film ingtusion. Bitte school, amulier. Te. 04829 4539

Verk Atan ST 520 • Netzt • Floopy SF 314 • Maus • SM 124 Monitor, Press • B Y 1, set mit Amiga 500 auch mögli, Tel 06124/4304

Suche Coder + Grafiker im Raum Flensburg Only cool people, Tel. 0461/53514 (von 18 - 20 Uhr)

Verk Atari-ST-Orig., v.a. Adventures (z.B. Indy 3, Sierra ADV u.v.m.) u. Footb. Man. World C. ED. Näheres unter Tel. 06421/31138 Verk. Ong. F-16 Mission Disk II, Damocles F 29 Retaliator Nur per NN. Tel. 04344-9257

ST suche Tauschpather Ly Any ST 1 M Arrword 1 to you Julian He, Inac Externing te hair improves to 06403 3357 r 7 2020 University

Attricy a view only Attricy and Children Sames it port is a right satisfied Zend for all the College of the col

Verk "Test Drive" und "Kings Quest 3" für jeweils 20 DM Tausche auch Ruft an Tel 0221 352512 (ab 19 Uhr)

0221 352512 (ab 19 Uhr)

Verk Atan Lyrux u California Games u Gaunt
let u 3 Blue Lightning, Tel 01/9405743 in der
Schwerz

Schanz halfegun ogninoffa sufino Presen Auth Anwender SFA fill Hill Ur CH 8185 Wilke Tell 1 Hz 1423 suine Jit

vers Gebr Orig Garrier for der Atar ST Router Lote 11, Jan Seiver of St Parbara Wein to 41,13 houself

Zwi-t sufwirk 2 kATARY St. 104 E. Jing et 40 °M vB. Hammut Virth 1 (1) potr. 17 71

Atan ST Suction Lausuppeartner for den ST Haberta 170 haus anner for 1. SAt 240 Mar ver

verk Starp der 2 org. fur 30 DM Tel (4001)

VINE OF THE SENT TO THE STATE OF THE STATE O

Verk. ST Ong. Pirates 45 DM, Ulbma 4 35 DM Indy 3 35 DM, Larry 2 45 DM. Alle Incl. Porto Tel. 040/5512553, (Tobias)

Suche für ST Ong -Games Kult dt. Hillstar dt. Arkannad 5" a.g." j., Klax Gebe 25", Mg., Sp. Wer hat PP 4/90? Tel. 02058/72105, ab 19

Tausche Fig. 10. 31 Zug M. Kraiker, Service L. 4. 4. 1. M. Vark, Blatise Kist 7.13 C.M. Te. 42, 44, 194. Ac 19. 19.

Verk , tausche F-16 Falcon, Space Quest 3 je 30 DM, Hostages Operation Neptune. Bubble Ghost, Surer Sv. Batte Ships, Hellowoon, je 10 DM. Tel. 04532-23677

Verk für ST Police Quest 2, Super Scramble Simulazion für 70 DM Tel 05721 1285 Ask for Tutties

Suche Tauschpattner für Atar STISTE Zim Tausch, Demos Ruhm fie Widel 4456 Ab 15 Jan

Sunto Tally heartner Habe selbst 160 Disks under a mind gendineue Games Tel 0201 5555 rought for IV and Do Ab 18 30 Uhr Fragt og 1 min

Sacreting Grow Perior and test and dev Astronomy Structure Terror

ST Biete Falcon Terams und Warp Tausche og Wings of Death oder Denil Crush (NEC) Meldet Euch bei Pascal Helmann, Tel 0511

five wantings, ghodinents a nactus the baobs of Auxiliary Wilson Right for 5, 1550 Ristance (  $^{\prime}$  ), Alar  $^{\prime}$ 

Spirate is spiration the Bashelba. Greate got a met Ariating place Verp. P. Nemark and the Fokult.

Verk alte ST Ong Zu super günstigen Preisen Also ruft auf jeden Fall mal an Teil 04181/8259 (Boris)

buch, außerdem Zeitschriften aller Art. Larslver Kruse, Haselmark 7, W-3303 Vechelde Furstenau

Offberg Dem Commiss Joseph 51 813 Standard Day Aran ST, emps

Verk Police O'll und Space O'll, einzeln für ca 40 DM Naturlich Ong Angeb an Michael Rong Robert-Koch Str. 1, 1 (1) Farthwert

Wer braucht einen Atan 1040 STFM mit Monitor SM 124 und Gotern I. W. mit Diete hit 1500 DM Nov. 50 - Markus Teil 18 (nr. 11633 1618 off Suche Kaiser - biete im Tausch Sim City, Populous u.a., Tel. 0711/3703510, ab 18 Uliv Birth nur Orio

S., to Access to an Dunge of Masterspeicer transplantary 1/2 teles test were sent teles? To least 1426. We because to the William of the Level

Virin Fings of Medicine 4 CMM april Black Charge in Elemane His CMM Souther Remomorph 10 kmg . O Imperium Tel 12403 30eMs

very long the SCEME ATH 1000M 5 200 EM servinger. IM B tack Riype Bao Bern Prod Transer Carrer C Star Tree Marrish To Jeser's

roids und Eine nur Ong, pro 30 DM. P. Augustin Bruckes 10, 6550 Bad Kreuznach Tel 0671 25058

Silver Beefer FT, Coentry, Knoblekter 27, Pro 20th - John et Limwys HT, No Von Rein Farch Frank - J. S. 12 11 1921 Heidenhalm Tell FT, 1921 H.

Verk Ong VIRUS (Zarch) für 40 DM, Streetgang für 20 DM, tausche auch gg. 3D-Pool oder Oil Impenum. Teil 0881/2268, ab 18 Uhr, Uli

Suchen Transchumen für ST Listen an Sascha Heiß, Programmer 18 5090 Leverkusen 3 oder Mark Andre Zeitner, Am Goldberg 34 5653 im mit gebilden 18 mit gebilden

Suche Tauschpartner für Atari ST 100 % Mo Fr., ab 19 Uhr. Sa + So. ab 20 Uhr. Tel. 0231 310529

Sammler sucht für Atan ST gut erhaltene und auch Tel 0711/794285 ab 20 Uhr

(Onginal engeschweißt, noch nie gespielt) fi 110 DM (NP 135) Johannes Rose, Hangstr 2 8, 5100 Aachen

yers Fing 1 Med 11 dt 12 (R & 12 e of LM, T Sentinel Gauz, je 25 DM, ode tals reign, Klax Rainbow, Tower's OB, Woodert 12 0511 8236291 Masud

Eskimo, Games, Bob Morani, Deutschigo, guti Ongenale, Tel. 02972/2156 (Tobias)

PD-Sammlung Verk zum Selbstkostenpreta ab 1,95 DM Liste gg. 1,40 DM in Briefmarken Hinterimeer, Pringstweede 3, 3551 Lahntal, Tel

After the mile Soper to the factor to very the greater was the factor of the factor. The factor of t

Softward ST vinch flack for the bind size ST Sames Te 1" "Gen 64 may for Ruby. If with the binds you will be supplying maddens of 19.81 4 Acts with a five I

Kenter, that read S.W. vide het Modinate. Action of FRA Androm (First Moral South Country) and report of policy of the Tennes of the Country Section Francis on the Francis of the Tennes of the Section Section Section 1988 (First Specials of the Francis of the Section Se

Six he Tavachpalter 17 der 31 habilig der Same 7.8 Bathin Bena ind and indeed Sitzation White deep track den Raum Agenen Teal, 4r4 648 (5.5 a. b.)

Souther striket as ST Frederich Monster und ingebung Schreibt in A Romwinke Keip erstr. 15. 441. Programme

Version of spice Acces der Spice a 15 President of DM Tel 02361/21708 Mid Actes of spice of Roselper of a Crespice and in petralich

Verk U.g. As and Transfer 25 DM Transfer DM Transfer BM Assistance BM Michael Marklove, Homburger Hohl T0, 6000 Frankfurt 50

Surfac Enverterungen von Alternate Reality und gr. Ann und Dungsen Manter, Chaos Striken Back u.a., B. Hochstrasser, Jenaerstr. 3, 8635 Online Esbach

ST-Freak, such Tauschpartner Habe F Spielo and PD. Kaule und verk auch Meldung bei Reine Brithaus Erns der 5 44501 ger. Teil 2501 Japan.

Indy-Adv. VB 45 DM, oder tausche og. F-1i Falcon Mission Disk I oder 2 Tel. 05139/628

June Att Lyre a Mode of course a patient Games , Bus Lighters Gaunte Ctips Chause to a h Ga rote , B 460 011 To 671 81424

Such a Tauschpartner für Atar ST usten an Christian Bund Dr. Bechroid Str. 11, 6976

ST 10, Littler Command Start der 2 Stunt 1977 mm Ruf Hunda 12 4 CM Reter Hotel Kamt Hauptmannstr 1 8520 Erlangen Tig 1987 mill 1987

vera ixterita, ita fing Desgon Right S Mintro XI, sent(to go tim 44 Machiloter sea to the Middlant Sega Mega (tove Tel

viers für Atari ST Eller Startight from Für eigh O Moder tall virte og killing i Mediu kallog i ming 4-1 av like hillig mit Millon

Sector Farem SC 10.4 VHB 353 DM Adventiger R and Special World Special Tell 0.74 1, 441 x Rapele

Tul. 1972 G. Type ZhaMinkrack in India na . Ada Hardy Heavy Dingeror Master og Fishe Rings of Medi. Adventices Ty. 3704 1814

u da 1514 New Yorkson ST Their transitions for 40 DM Tel 255, 7,269

51 1... If it is not play Xerun 2 oder Pic tonary, Sim City, Page out Tel new 1543114 Tons, oftens prob

Atan-ST, Schweiz Suche zuv Tauschpartner aus der Schweiz 100 %spe Antwort Liste an G Etore, Buchsweg 8, 100 (2016)

Bin's Brack Toy. Richt with and semp Space of St. 1. Barbanan 2, Silkworm Rene Knaak. Str. d. Bauarbeiter 69, O-7050 Leipzig. Tel. 41/4514859.

Atan ST und A \* 9a Softw Schreibt an Marcel, P.O. Box 365 No.-6400 AJ Heerlen, Holland (Ong.)

Verk Ong für den ST Xenon II - Megablast 40 DM, Shanghai 40 DM und Chambers of Shaobr 40 DM Tell 06506 264

vers Ata Const. 13 Specim (C) Games Const. fort in galactorles Tuston gebr VP Vers C. 18412518 Schweiz

Verk ST-Topgames alles Ong z 8 Space Harrier, R Type Xenon 2 usw Thomson Farbmon 350 DM Tet 0773/52674, ab 18 Uhr

Personal Communication of the Property of the Communication of the Property of

Verk. Atan STE » Farbm., Spiele, Joysticks Omicron, Basic, Verlängerungskabel für Maus Joystick. 2,5 Mite alt, 100 % o.k., VB 1700 DM, Tel. 07471-8855

Suche Hard- und Softw für ST Vor allem Action und Adventure Meldet euch Nachm unter Tel 05432/2349, Fax 05432/3878 (Marthas)

Suche North & Souths Sim City, Dungeon Master, twelve zum Tausch Archippingos, Act Service, Bio Challenge Hostages. Tel 09131/16265

Atan 2600 Cass in Hulle ges biete bis 20 DM Stuck Tel 02381 4001 is

Construction of State Construction of Construc

Suit strength of North & Southfur Alar ST. An Torict Strength is Wishacker Str. 20. 0.1060

Lend 3 Number of Space of Endy 3 Adv. Zack Mc Krannen Hand Drung Chronopouest KO 1-3 TNT Amer Ong. To 151/11/52/417 ab 15 Uhr

"N" A see "ong "Tee" IST' (1.57,443 ab 15 Uhr Vers ing "ars Attack Their Finisheour SM 354 Filippy Auct Tausen nur Ging Teil Stutt gan 0.11 (5516)Filip 19 Uhr

Taus render zerk Ong Aingrof Meduka VB 45 DM Tel 02262 97001 Male, ab 11 br

then arde harren Bets 11 OM Ab 4 Uhr Tel

Verk, Populous, Midwinter, Elste, Falcon, F-16, Rings of Medusa, Zu je 40 DM, Imp., Mise. II für 2 CM (1982) 2:5421

Via Fryderic, d. 2 - 5 DM Combard Ring, 30 DM Rych A. 3rds 35 LM Populous - Data Class S. C.M. Combart Putot 35 DM Top. 089 31454; 4 Check In

Atm 567-51 14B 2x2Se\*LW 5 Trackanz SM\*14 5 as Ong Softw VB 10R2 DM Te 022\*4826

häufig

sehr wichtige Ein Spieler, der

WITHNACHTS

IR WUN-SCHEN WUNSCH MARTE

SONST

US-Sprachreise-Program

Hoch schneller geht s per Computan p Hothine

040/81 10 81

ruhen darauf, daß andere Ver

emen ne Entwicklung des Spielers. Bei älteren Spielern finden ste setzen (zu den Grunden su ) Anderungen des Marktsich jedoch häufig sehr niedrige Werte. Diese sollte man nicht zu ernst nehmen. Sie besetzt, der aktuelle Wert wird im Angebotsfenster sichtbar Man sollte einen Spieler aber nicht aus Neugier auf die Transferlidenn sie geben einem zusätzliche Hinweise auf die allgemei-Transferliste wertes sollte man beobachten auf die wenn Spieler der

mit

CompuComi - Ferrica total. sie sie

POWER-FLAT-LUISIT

son werden Änderungen aber Zum einen

Hier gibt es mehrere wich-tige Möglichkeiten und Inforstimmt. Auch während der Sai-

folg, steigt jedoch auch die Mo-raf des Einzelspielers Positiv verlangerungen aus Negativ sind hingegen Mißerfolg der Mannschaft Verletzungen und auf die Moral wirken sich ferner haufiger Einsatz und Vertragsstandiges Reservistendusein Vergleiche im ubrigen auch un-Status: ten zu "Transfer".

spricht dem Wert am Anfang der Saison. Er wird zu Anfang MARKTWERT" des Spielers Der dort angegebene Wert ent der nächsten Saison neu bemationen.

standskraft:

ren auf lange Sicht zu Vertuschaft wenig Ferner entwickelt er sich in seinen Fähigkeiten ler, und die Verletzungen fühstungsfähigkeit. In der Folge sinkt auch der Marktwert und außerdem erhält der Spieler sein Gehalt mehr oder weniger fur lau Spieler mit geringer verletzt ist, nützt der Mannmangels Spielpraxis nicht weisten in der körperlichen Lei-Widerstandskraft sollte man ge Beurteilung ist extrem wich-tig für die Aufstellung und den Kauf und Verkauf von Spielern AUSDAUER Alle diese Werte standskraft in der Praxis häufig sprechen die Werte jedoch den im Spiel beobachtbaren Tatsasind in etwa gleich wichtig. Insbesondere darf die Beweglichwenn der Spieler frei vorm Tor steht, aber der Ball knapp an hm vorbeikullert, ohne daß der mit hoher Widerverletzt ist in der Regel ent chen. Ihre Kenntnis und richt-BEWEGLICHKEIT keit nicht unterschatzt werden denn wie ärgerlich ist es etwa, Betreffende reagiert. Wider-TEMPO.

kaufen Aggressivitat

wenn man sie nicht unbedingt braucht, moglichst schnell ver

Dies ist der einzige Wert, der möglichst niedrig sein sollte

KOSTENLOS für DER NEUE CAMPS-KATALOG '91-THE BEST OF COMPUTING SPORTS, LANGUAGE AND FUN!!! Comps in Sud-, Mittel-, Norddoutschland and England mit Style:

...mehr Informationen dieser Karte anfordern!

--of the • NEU - m

OWER TIPS

Hingegen steigern sich die Fahigkeiten wie z B "Schiem Laufe der Jahre kontinurerlich Berallen Werten gibt es aber offenbar individuelle Hochstgrenzen für die einzelnen Spieler Moral

Sehr wichtig fur den Erfolg setzt sich aus den einzelnen Moralwerten der Spieler zusammen und hat großen Einfluß auf das Zudenn die sammenspiel der einzelnen Spieler. Feststellbar ist auch daß ein Spieler mit schlechter Moral auch bei insgesamt guler Mannschaftsmoral nicht seine volie Leistung bringt. Hat die Mannschaft trotzdem Er-Mannschaftsmoral der Mannschaft,

offennichts Manager hat Player

on seiner Faszination verlosichtlich immer noch

Siegers aus Wachtberg-Pech hat eine wahre Mammutlosung zusammengestellt

Tips zum Spielablauf): Menü Zunächst zu den Menüpunkten im einzelnen (darauf aufbauend anschließend einige

benen Zahlenwerte nur be-schränkt verlaßlich sind. Es kann z.B. durchaus sein, daß Hier sind die körperlichen Eiten der Spieler abrufbar. Dazu genschaften und die Fählgkeiist zunächst allgemein zu bemerken, daß die dort angege-Mannschaft





ligkeit verloren haben. Eingeren Spieler bereits an Schnelne volle Leistungsfähigkeit zur einer Einwechslung noch seigung hat. Dieser hat zudem bei adăquaten Ersatz zur Verfüschaft, weil der Gegner meist Gegenspieler sind häufig nicht ware. Auch Verletzungen der passen des Balles sinnvoller dann in den Ball, wenn ein sim schen zudem häufig auch metern, gelben und roten Karwechselte Spieler sind daher Verlugung, während die andepositiv für die eigene Mannples Annehmen und Weiterten führen können. Sie grät chen häufig Fouls, die zu Elf. Aggressive Spieler verursa

ursachen. Durchsetzungsfädann wird er weniger Fouls verlerdings dann, wenn der Spierabel ist hohe Aggressivität aller gleichzeitig hohe Werte bei on besonders gefährlich. Tole-'Angreifen" Hierzu gibt es zwar keinen aurweist, genn

ein wichtiges Kriterium für die durch" zu laufen. Auch dies ist ist, durch den Gegner weicht bzw. nicht in der Lage haufig vor dem Gegner zuruckzu erobern oder ob er etwa im engen Zweikampf den Bal ein Spieler in der Lage ist, sich Spiel; man sollte aber in den Spielen beobachten, inwiewer ausdrücklichen Zahlenwert im

> Schießen, Angreifen, Halten) bei der Kopfballstärke. Fähig se spielt eine spürbare Rolle Aufstellung, Körpergröße: Die Keiten (Pässe ausführen

im Anschluß, Alter: beim Thema "Aufstellung" und Werte Hier sind allgemein hohe gefragt: Dazu meh

sinken. oder nur selten verletzt wer körperlichen Fahigkeiten, wenn erhöhen in der Regel noch ihre te. Junge Spieler (18-20 Jahre) Einfluß auf die genannten Wer werte aber wieder langsam zu ginnen diese körperlicher den. Ab etwa 21-23 Jahren besie hautig eingesetzt und nicht Das Alter hat erheblichen

60 Pf. Marke, LAUFT SONST

schicken Sie mir folgende Unterlagen kostenlos und Camp-Fersen mit Computer-, Sprachunverbindisch zu (bitte ankreuzen): Alles über

Sprach- und Sportferien von CompuCamp. Bitte ich will mehr wissen über die Computer-,

High School Aufenthaltein den USA

und Sportkursen

NIN

c/o Compu Camp GmbH ral ganz erneblich,

Wedeler Landstraße 93

CAMPS

Antworkarte

angebot eintach sehr hoch an. man den Spieler trotzdem bedieselbe stark senkt. Mochte das Ablehnen des setzen. Dies steigert seine Moihn immer auf die Transferliste Dann Wird sich kaum ein Internalien, selzi man das Verkaufs-Verein zu wechseln, sollte man Wünscht ein Spieler den Transfers Wanrend

essent melden. Kommen (bei

haben. Transfer eigener Spieeinigermaßen frisch gehalten körperlichen Fähigkeiten noch wichtig sein, soweit sich seine ne Mannschaft noch altere Spieler aber für die eigesiert sind. Trotzdem kann der senr

urteilung des Präsidiums" ist Menü "Der CLUB": Zur "Be-

zu erheblich hoheren Lohnkoführt eine Vertragsverlängerung langern. Nach dem Aufstieg trage mit allen wichtigen Spieeiner Saison, in der man kurz getrost löschen. Vertragsvertrag anbietet. Nimmt er an lern soweit wie moglich zu vervor dem Aufstieg steht, die Verlangerungen: kann man das Transferangebot dem Spieler einen neuen Versich dadurch helten, daß man bende Angebote, kann man standig nervende und zeitrausehr guten Spielern) trotzdem Es ist sinnvoll, vor dem Ende

Bis zur nächsten POWER

die Hälfte ausschöpten

den Kredit nicht um mehr als

gen kann. Daher sollte man au der Entlassung sehr nahe brinnegativ auf die Beurteilung des

gesunde Finanzen achten und

Prasidiums aus, was einen ggf schoptt, wirkt sich dies sehi steht. Wichtiger ist die Finanz

nungskredit zu stark lage: Wenn man den Uberzie zent kurz vor der Entlassung man bei Werten um die 10 Prolediglich zu bemerken,

Manager. dem zweiten Teil vom Player uben. Dann geht es weiter mi Gelegenheit alle Spielzüge zu PLAY habt Ihr jetzt ausgiebig

2000 Hamburg 56

bin besonders interessiert on besitze Computer-Typ

& U.S. Sprachreise-Trips nach Kalifornien Spezial-Lehrgange a Grafik-Fragrammierung " High School Aufenthalte " BASEBALL.

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

Suche preisw Orig Spiele für ST Ange an Martin Kunz Hoerniestr 29 O 1170 Berlin

Verk Indiana Jones Adv. 40 DM. Suche Maniac Manson 1991 Tausch Tel. 06424-4504 nach 18 Uhr.

Verk Atal Monochrom Monitor SM 124 1a Zustand für 200 DM Teil 0211 "99531

Verk , Atari 130 XE mit Disk LW 1050, Drucker interface, Softw. und Lit. für VHB 550 DM. Tel. 06123. "241"

Such unschpartner Tausche Programme aller Art. Afan ST. Nur Tausch, Labacher Romny, Kumintzweg 14, 9523 Landskron Öster reich

Ong für Atan ST. Biete Guild of Thieves, Fish, Maps and Legends, Speedball, Momand Me, je 30 DM R Stenzel, Fießbachstr 12, 8520 Er langen

Verk. Atari LYNX + Netztell, Neuw., California Games, Blue Lightning, Chips. Verl. für alle 390 DM. Tel. 02256/1319

Tausche orig, Midwinter gg orig, F-16 Fatcon, Ruft bitte schnell an unter: Tel. 02330/70044

Ich suche Spiele für meinen 1040 STFM. Angebote an Peter Wiegert, Lintvenn 15, 4412 Ostbevern Tel 02532 5353, Peter vert.

Atar. ST Schweiz Tausche kaufe und verk neueste ST-Softw. Listen an. M. Schmid Bucherweg 25, CH-8121 Benglen

Verk, Shadowgate u. T.F. Hour, Suche Ultima I + II Tel: 07329/6320, ab 18 Uhr

Suche Rollenspiele z.B. Dralühen, Ultima 5. Drager Wars, Alternate Reality, Star Command Zamie 30 - 40 DM, oder Tausch Jens B., Tel 07441.84677

Verk Atan ST 520 mit Flooply und Maus für 500 DM, ab 17 Uhr. Tel. 06131 233558

Suche Oil of Imperium, Sim City, Verk. TV Sports Football u. LSL, II, je 35 DM Oder tausche gg. o.g. Tel. 0201/583348, Dirk

Biete Atan ST-Spiele Dungeon Masters und v.m Tel 06321 30367

Suche Elite, Ultima 5, Simotty, Rings of Medusa, Starflight für max. 30 DM je Spiel. T. Peters, Gropiusstr. 3, 4700 Hamm 1

2 zum Preis von einem Sim City u Cadaver (auch f STE) zus. 80 DM, Tei. 0421/656719, nur Di. u, Fr. 20 - 22 Uhr Suche Farbm f ST Tei 0421/650239

Suche zuv. Tauschpartner Habe Indy III, Populous, u.v.a. Tausche auch PO Sendet Eure Liste an Tobias Keiting, Poetlandstr. 8, 2447 Heitigenhafen

Biete Leisure Suit Larry III für Atari ST (Orig.) für 70 DM Tel 07250/8203, ab 18 Uhr.

Suche für Atan ST Tauschpartner Habe immer neue Spiele Schreitt an Peter Mery, Zwackgasse 1, 1232-Wien

Atan 520 STM mit Floppy SF 314 sowie ca. 50 Leerdisk weg, Systemwechself 500 DM abzugeben. Christoph Pokall, Munastr. 7, 3101 Höller

Belohnung - Habe versehentlich Afterburner -Barbarian (Psy) gelöscht. Wer hillt? Tel. 0941/ 92535 Suche Arkanoid 1+ 2

Suche Indy und der letzte Kreuzzug, zahle bis zu 30 DM. Christian Bessert, Innsbruckerstr 21, 1000 Berlin 62, Tel. 030/8541277, v. 17 - 21 Uhr

Suche für Atan 1040 STF HF-Modulator, Tel 09126 5428

Suche für ST. Utilities & Games aller Art. Besonders Talespin gewünscht. C. Köpke, Filederweg 1, 4670 Lünen-Horstmar

Suche für Lynx Sline World, Klax Zahle gut Schreibt an. Lorenz Storrer, Bülstr 2, 8307 Tagelswangen (CH)

Suche Airball und Construction-KIT. Gebe dafür 3 oder 4 andere alle Originalsplate für den ST Tel. 0721 856903

Suche für ST folgende Adventures m. Anleit. Dragonflight Legend of Faerghail, Starflight 1 ÷ 2, Tel. 0711:6492420, ab 17 Uhr

Suche Atan ST Games Verk und tausche auch Games Tel 0931 84450

Suche für meinen ST Rock'n Roll, zahle oder tausche gegen Dungeon Master. Zahle 25 DM Tel. 07139/7821, Stefan Verk. Origi: Indiana Jones und Zakfür je 40 DM (beide 70 DM) Tel: 069/787579

Verk, Wizard's Crown, Starglider II, Star Trek, Sundog, Bard stale, Terrorpods 20 DM, Gunshp 30 DM, alles Orig. mit Anleit. Tel. 04651/ 21416

Tausche: Ich habe übrig Pirates, R-Type Khailiam Afferburner u.a. Ong su Legend of Faerghall Battle of Britain. Tel. 20 Uhr, Tel. 08122/2289

Verk Ong Imperium 40 DM Wall-Street-Wizzard 25 DM, Lord Of Conquest 25 DM, Suche PD-Tauschpartner Brandmeier Konrad-Adenauer Str. 8, 8300 Landshist.

Verk, Games Orig, für Atari ST /F-19, Zak, Mansac Manson, Pinball, usw.) Suche Kontakt zu Cyber, Tel. 05603/5488

Suche Sources, Demos und Kontalde zu Assembler-Fraaks, T. Plümpe, Fr.-Ebert-Str 25 a, PF 107, 2 Wedel, Tel. 04103/85556

Verk fogende Orig Spiele Kaiser Bard's Tain UMS Populous Ring, of Mediusa Of Imperium Sim Crystin and vive emetr Schreibt an Arne Kruger Rheinstr. 15:5253 Lindfar

#### KONTAKTE

Verk. Computerzeitschriften Sämtl Ausgaben von Power Play, Joystick, ASM von 12/89 an Anfragen an Sascha, Tal. 0711:81343°

Habt in remendet. Computer 2 und eine Repairatur ist zu iteuer 2. Schreibt an Armin King. Freibergstriß 7919 Beiler berg Kaufe zu ich is

Bist Ou en and der seit af rei seir Labings spendicht schaft? Dass kans af Ör viellecht hellen K. Vohwinke V. Sandistr. 17, 5300 Bonn 3.

Soche Kontakte zu anderen Amiga Bestzern zweilen Anntasch von Spielen und Progr Schokti sierung Weger Fore erweg 1 8884 Hochstadt Donau

MSX Tauscher gewocht Tausche Cassetten & Poke & Tos, Janiel Bergman Folkinge Str. 26, NL 9711 JW Groringen, Vurk. C. 16, 4 Tapes "Orig.

Suche dringend Tauschpartner, schreibt an Bernd Gasser, Unterteillenmoos 5, A-6858 Schwingenbilden.

Suche Amiga, Atari ST oder PC-Angebote an Ame Exner Kirchplatz 5, 4837 Ven 1

160 Hefte z. verx. ASM 64er Happy C. J. a. pro-Heft reur 2.50 JM. Liste gg. 0.80 RP. M. Heftmann. Hoptengarten. 12. 4836. Herzebrock Clatheiz.

Verk Atar Lynx mit California Games Climps Chia Bive Light Electric Gauchiet Alles mit Amerikangen 100 % oik Pres VHB 500 DM Tall 02641 25586

Verx Atan 2600 Kassette offine Hume auch aftere Spiele K. Streit Wagnerstr. 3 8481 Aftenstadt

Suche Happy Computer 83-2-85. Zatile gut Hanad Mitterme er. Habeggutstr. 4. A 5026 Sacberg. Suche und biete. Amerungen und Codes Ameja.

ko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von «Raubkopten» verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivlirechticht verfolgt werden. Bei Verstößen mid mit Anwalts- und Gerichtiskosten von über DM 1 000 — gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinwels und am Originalsuffideber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erleisnen und normaliervielse originalverpackt. Mit dem Kauf von Plaubkoplen erwirdt der Kaufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risi-

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse. Raubkoplen von Onginal-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden

die Verbreitung von urheberrechtlich geschutzter Software nur für Originalprogramm

Achtung:

Junger Amiga Club sucht noch Mitglieder Weitere Informationen bilte schrift inn Frank Weimerka Tilsterstriff 6330 Eberbach

LYNX User kommit zum Lynxan er Lynx Glüb Karter Tricks infos Auch in Österreich u Schweiz H.J. Sebastian Sieghledstr. 3. 6384 Schmitten 3.

Box in time now For a cools FGAt swap calling from 5 pm to "pm on phone Tell 0535 1340°E using Heilo to ABYSS Abrilly Digited" Sendi

Such ausurpartner wer will Power Gemein schafflader o nat nier schreiben GFA Basic. ? Meidet Euch M. Heft , Unterdorfstr. 2° CH 9113 Degersneim

Dringend Wer will noch mitmacher be neuem Amgri Club? Für Einsteiger u. Profis Schreibt an Klaus Kraaker Tom Brook Str. 9, 2960 Aura. 1.

SMD Suche of g Thunder! If S Shippor S Manaco Shard Prin Kulairo Chi Lund andere Modelin Evit auch Tausch Tell 040 7605374 Sucha Man Joypad

Suche Erfahrungen mit Zahlen v. Share Gebührer in USA f. Amiga. Schreibt bite an J. Budde Finir v. Stein Str. is 58501 udenscheid.

Suche Kontakt zu ST-Rollenspielern Tel. 0251-212032, Chris, Waves ist das Fanzine für Elektronische Musiliu. Info.: 0251/212032 Chris (Sa/

Tausche C64 + Amiga Games, Tel 04733-1828 (Markus verlangen), Verk.: Orig. Plotting (ASM Hit), Preis VB, NP 75 DM

Arch medes Neuling I sucht: Tauschpartnes Write to Gram en Marku in Auensteinerstr. 63 Cht 5023 Blinestein

Grunder ZGA Club Only for Switzerland Info be M Techuri Pappeweg 5 4500 Swidthurn Ye in 23, 255 100° Antwork

Suche Kontaktzu STE- und Assembler Freaks Tel: 05245/3926 oder an: Damel Hericks, Aug. Wibbetstr. 6: 4836 Herzebrock

For Swapping/buying the latest C64/A500 whirez call me at Tel 184443 in 3500 Kassel Lists and Disks ar wellcome. Only C64/Amiga. MS 105 Buy

Suche 1. 15 at riger Amiga Freak in Wiesbalden oder Mainz Hindrik Mans, Demminsweg 4, 6200 Wiesbaden

Suche für C64er Tausübpartner Keine PLK Schillerell stenletz um Ratt Sund Jichinstr 85 oder ruft an Teil (30.625.115)"

Ich sushe Kompietilosung zu Pro, Firestari u Now Stuff, Write Fast, Thomas Heisig, Nord mannzer e 12, 1000 British 41

Zuiverk Computer Live Ausgaben 12.89 11 90 1 Ausgaben 4.8FR - Versand Aleizus 40 sFR - Versand Tel CH 031 1214726

Omega PD Poo Tauschen PD auf dem Amos Suchen Prg's für Alpha-Serie. Th. Herger, Dammer 135, 4050 MG

Suche Lösungen von Dun Mast, fron Lord, Space Quest II, Asterix im Morgenland und Tauschpartner für St, Bastian Baumann, im Stuhe 40, 3008 Garbsen

Verk Atan Lynx M. Cal. G. + Blue Lightning + Netzi kpi + Orig. Verp. Press VHS. Gutes Weitrachtsgeschenk. Tel: 3431-892096 (Mi-

550 DM. CPC. 6128/ncl Monitor, Fachzelt-schriften, INTEL-Prozessor, und visel Softw (Turbo, Arkanoid, etc.) Tel 0212/310771

Suche Tauschpartner für Amiga. Listen an Roll Ebneter. Stogelenstr 44, 8330 Pfäffikon Schweiz

Habe Schneider CPC-6128 zu verkaufen mit Mon und Zusatzlw (Handbücher dabei), Tel. 07762 1426

Suche STE-Freaks zwecks Erfahrungsaus tausch über Softw. u.a. Torsten Sens Poetschstr. 18, O-4530 Roßlau

Suche Tips, Tricks, News, Infos, Progs & Ertahrungsaustausch mit STOS-Usern. A.e. Bruggemann, Eulengrund 13, 5413 Bendorf 3

WAVES So heißt das Fanzine für elektron Musik Es hat 32 Seiten und erscheint alle 2 Mite Probeexemplar 4 DM, Tel 0251/212032 (Chris), Fr.-So.

Verk Ong Seltw für Atan XLIXE inur auf Cassette Liste anf be Frank Bogenschutz Tei 0161 15499 ab 18 ühr

Suche Kontakt zu anderen Rorienspielfans für den Atter ST. Habe viele Karten 8 Lösungen. Ohris für 0251-21/21/32 nur am Wochenende

Bete Postrope Euphra an Information gg ausreuhend franklerten Ruckumschlag bei Steffer Beu Bahnhofstr 5 4963 Petershal genicithde

Suche LYNX-Besitzer in und um Lübeck (HL) zum Lynxen, z.B. Siime World, Cali. Games, etc. Tel. 0451/36907 (Tim). Heute schon gelynxt?

Suche Assembler-Programierer zwecks Erfahrungsaustausch (nur Profi) Lothar Egger. Hohlwegg 21/46, 1030 Wien Austria

Súdtirol/Italy, Verk, Amige-Softw Tausche auch Anruf Johnt sich Tel 0039/0/471/706775

Verk Atan 2600 mit vielen Modulen, Netzteil und Anschlußkabel für Fernseher. Sehr guter Zustand Tel 05306/4415, VB 100 DM

AFC Westlam sucht Mitgleder & Kontakte zu anderen AMIGA Clubs into bei AFC Westla len, PF 5003, 4952 Porta Westlatica

Welcher Spee Freund in ambester Raum Minkster, mochte nit mir den Joyston schwingen. Am gal C. 64 i /222. Teil. 089:3519223. Wolfging.

Suche deutsche Anleitung von Pirates Angebote an K Kruse, Jenaerstr 6, 2900 Oldenburg

Tausche, kaufe und verk. Arniga Ong. Spiele u Gameboy Module. H. Haase, Wendelsteinstr 38, 8901 Königsbrunn, Tel. 08231/5115

Suche Power Play Nr. 1 bis einschl. 9/88. Tel. 07351/74251, zuzüglich Sonderheit Nr. 1

Sucher Tauschpartner in Wer Interesse hat reft an Tei 05142-551 - Rudger Tei 05142-808 Stefen PS Omy C64

10 DM fur den der mit die komplettibseng für Guid of Thieves imogi übersicht schickt Johannes Hubert Damaschkestr 34 8520 Ertangen

Verk Lynx 220 DM Chip's Chall Bise Light Cal Games Gates o Z. Elektrocopije 35 DM Tel 06185 2238 Ab 14 Uhr

Tu C. der Amiga C. ub. 3500 PD. regelm. Ciubmag. Power Bre. Tests. Kurse uvm. Info. A. Carbin, Brikengangstr. 26, 5190 Stolberg. An langer. Fortgieschrittene.

ST Suche und biefe Softwill u.a. C. Star 3 u. Tookir 2 u. Games ges. Suche auch guter. Assembler GfaBasic3 - Comp. H. Freaks. A. Frey. Barbarastr. 21. 5200 Slepburg.

Such r Power Play 5-89 1 90 8-90 Angebote & Spenden an Matth as Rauhut Gehsener Str. 36, O-1170 Berlin

Hallo P.C. Engine Freaks. Suche Tauschpartner in Fulda u. Umgeb. Kaufe u. verk. event. auch. Stefan Spicker, 6400 Fulda, Tel. 0861/ 61926

15jähriger Amigo sucht Tauschpartner für Games und Erfahrungen (Assembler), Habe Xenon 2, Rambow Is. B Müller, Dresdner Str 101, 9387 Niedonw

Sucherale Colecowsonspiele Zahlie gut An gebrah Orso Ritter Roman Friesinger Str. 1 8222 Ruhpording

72V/V1/91

# WAS SONST...

...um alles aus dem AMIGA herauszuholen!



Tage nach Erhalt der Testausgabe von Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann rederzeit Widerrufsgarantie: Sie können Ihre Bestellung durch kurze Mittellung an die Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, Ich bezähle das Abonnement: 🔲 vierteljährlich (19,75DM) 🔲 halbfahrlich (39,50DM) 🥅 fahrlich (79,-DM) 8013 Haar innerhalb von 8 Tagen widerrufen. Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt& Technik Verlag AG, Rechtzeltige

Absendung

gentigt

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Marktic Iechnik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs: Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

#### IM QUARTETT FÄHRT'S SICH

#### SEHR NET

Start frei für 32 Autorennen, die in vier verschiedenen Szenarien stattfinden: Bei "Nitro" kurvt Ihr auf scrollenden Pisten durch Großstadt, Wald. Wüste und Zukunftswelt. Vier Flitzer gehen an den Start, von denen bis zu drei von menschlichen Bleifußträgern gesteuert werden. Die restlichen Fahrzeuge übernimmt der Computer, Eure Aufgabe ist es, bei jeder Strecke möglichst als erster ans Ziel zu kommen. Je besser Euer Rang, desto mehr Meisterschaftspunkte und Reservebenzin erhaltet Ihr. Der Sprit ist ganz schön wichtig: Während des Spiels wird der wertvolle Saft ständig verbraucht und herrscht einmal Ebbe im Tank, ist das Rennen für Euch beendet. Auf den Strecken liegen außerdem einige nette Extras wie Bonuskanister mit Benzin, Geldscheine oder Nitrobeschleuniger herum. Vom Geld könnt Ihr zwischen den Rennen Euer Auto mit besseren Reifen, Motoren und Turbo-Lader tunen oder das Modell wechseln: Drei Fahrzeugtypen mit verschiedenen Eigenschaften in den Kategorien Benzinverbrauch, Fahrverhalten auf Straße und Fahrverhalten auf Gelände stehen zur Wahl. Wer dringend Sprit benötigt, kann pro Scheinchen auch 200 Einhei-



Außerhalb des Scheinwerferlichts bleibt die Streckenführung im Dunkeln (ST)

ten Benzin kaufen. Es gibt so manche Abkürzung zu entdekken und da alle Extrasymbole immer an den gleichen Stellen auftauchen, kann man sich eine Art Idealroute einprägen. Wummt man mit der Stoßstange an ein massives Hindernis, kostet das zum einen Zeit, zum anderen ist Euer Auto dann einige Sekunden lang nur schwer zu steuern. Für besonderes Amüsement sorgen die Nachtfahrten, bei denen man wirklichkeitsgetreu herzlich wenig sieht. Nur das Licht des Scheinwerferkegels erhellt den unmittelbar vor Euch lie-Streckenabschnitt. Beim Fahren im Finstern winken ein paar spezielle Extras. So könnt Ihr z.B. zu einem zweiten Scheinwerfer kommen (mehr Durchblick) oder die Lichtkegel der Mitfahrer für ein paar Sekunden ausschalten (mehr Blechschäden)

Spurenelemente von anderen Rennspielen wie "Hot Rod" und "Motoroader" sind nicht zu übersehen Der PS-Extrakt, der in Form von Nitro dabei herausgekommen ist, kann länger fesseln als die meisten anderen Rennspiele. Neben dem soliden Ex-

traangebot und der unkomplizierten Steuerung gefallen mir vor allem 'die abwechslungsreichen Strecken (große Lachnummer: Die Nachtfahrten unter dem "Wo bin ich?"). Die Atari-Version spielt sich im direk-



ten Vergleich einen Tick leichter. Solospieler haben hier mehr vom Leben, da die Computerfahrer ofters mal einen Fehler machen. Die Amiga-Version erfordert etwas mehr Übung. macht aber langfristig genausoviel Spa8 und bietet zudem ras-

sigen Dröhnsound. Nitro ist putzig, clever zusammengemixt, gut spielbar und macht alleine ebenso Spaß wie im Wettkampf mit ein paar Freunden. Ein schönes Rennspiel, das ich ausgesprochen gerne rauskrame.

im Rahmen des enggesteckten Genres 2D-Rennspiele bietet Nitro nahezu alles, was das Raserherz begehrt. Die kleinen Wägelchen schleudern realistisch um Kurven und Hindernisse, der Amiga untermalt das Treiben zudem mit Moto-

drom-typischen Dröhn-Quietschgeräuschen. Auf dem hätten Konkurrenzprogramme ST ist mir Nitro beinahe eine Stu- dann bestenfalls den Auspuff zu fe zu einfach, auch einem abso- sehen bekommen



Renneuling luten dürfte es nicht schwer fallen, mit den computergesteuerten Pimitzuhalten. loten Schade, daß es Psygnosis vermied, neuartige Spielideen spektakuläre oder Grafiken ins Rennen zu schicken; vom technisch ordentli-

und chen, extrem spielbaren Nitro

Genre: Rennspiel Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 80 Mark

nicht geplant

ATARI ST

Grafik: 60% Sound: 62% Schwierigkeit: mittel

AMIGA Grafik: 60% Sound: 69%

Schwierigkeit: mittel C 64

nicht geplant



Die Amiga- und Atari-Versionen sind grafisch identisch und bieten dasselbe Spielprinzip, aber die Gestaltung der Strekken ist unterschiedlich. Die Amiga-Version hat verzwicktere Kurse, wodurch das Fahren gegen die Computergegner ziemlich schwer wird. Die ST-Version ist mit weniger scharfen Abzweigungen gesegnet und dadurch etwas spielbarer; dafür liegen auf den Pisten etwas weniger Extras rum. Die besten Punktzahlen werden neben den Bestzeiten für jede Strecke auf Diskette gespeichert.

■ Zieleinfahrt: Je besser die Plazierung, desto mehr Benzin zum Weiterfahren springt für Euch raus (ST)





Etwas geisterhaftes Spielprinzip... (Amiga)

#### **GESPENSTISCH**

om ist sieben Jahre alt und mit seiner Mutter auf Weltreise: die erste Station ist Schloß. Wie soll es auch anders sein: Prompt wird Mamivon einem bosen Geist entführt. Tom sitzt in der Ecke und heult gar bitterlich, da erscheint der gute Geist Sir Arrow, der Tom helfen will.

Im Action-Adventure "Tom and the Ghost" übernimmt der Spieler die Steuerung des Sir Arrow, während der kleine Tom ein ausgeprägt computerisiertes Eigenleben der Spieler den Kleinen zu

sich rufen; er nimmt dann auf den breiten Ritterschultern Platz, Im Lauf des Spiels finein vernebeltes schottisches det Sir Arrow Teddybaren, Burgers, und Softdrinks die ideale Motivation für einen Siebenjährigen, der die dargebotenen Gegenstände auch schnell wieder aufgebraucht hat. Natürlich sind die beiden nicht allein in der Burg; alle Nase lang kommt ein Körperloser angeschwebt. Der Geist des Sir Arrot hebelt dann mit einem äußerst irdischen Dolch die bösen Geister weg, sofern der Kleine führt. Mit einer Pfeile kann nicht schon kräftig mitgehackt hat.

Tom and the Ghost ist gerade einer ärgeren Gesichtsverzerrung entgangen Das Spielprinzip ist derart antiquiert. daß man schon die Spinnweben sucht Zwar peppt der kleine Tom mit seinem wilden Eigenleben

das Spiel wieder ein

wenig auf, aber das ändert leider auch nicht viel daran, daß man sich in Punkt Spielbarkeit nicht besonders viel einfallen ließ. Grafik und Sound sind ganz nett, vor drei Jahren wäre das Spiel sicher toll gewesen, aber bei der Masse guter Action-Adventures verblaßt Tom and the Ghost ganz gewaltig. Nur für Freunde des

Genres, die ihre Sammlung ausbauen wollen; mein Fall ist es nicht

Genre: Action-Adventure Hersteller: Blue Byte, Zirka-Preis: 70 Mark

is-dos nicht geplant

**AMIGA** Grafik: 45% Sound: 48%

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST** 

C 64

nicht geplant

nicht geplant

# IHR SOFTWARE PARTNER

# BOMCO-NEWS

### Wußten Sie.

...daß der Wilde Westen ohne "Billy the Kid" etwa so spannend gewesen wäre wie ein Vampir-Film ohne Dracula? Nein, dann spielen Sie es doch mal - es wird Sie packen. Ganz neu, und natürlich mit deutscher Anleitung...

...daß es recht mühsam ist, König zu werden, vor allem, wenn man es in sechs verschiedenen Kontinenten versucht? Aber in "Crown" geht es humorvoll zu und die Comic-Graphiken sind wirklich vom Feinsten - und alles in deutscher Anleitung...

...daß es eine neue Dimension des Computer-Spielens gibt, nämlich "Galactic Empire"? Eine 3D-Science-Fiction-Simulation einer futuristischen Welt, in der Sie mit den außerirdischen Leben kommunizieren können. Und das wird einfacher verständlich mit der deutschen Anleitung.

### Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf: Alle **BONICO** -Spiele haben einen original RONACO - Aufkleber!

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!

# um Normalpreis.

Wo gibt's denn sowas? Bei Markt&Technik. Eure Supertankstelle für Bücher und Bookware, 12mal neuer Profitreibstoff für Eure C64er und C128er, Zum Normalpreis. Da könnt Ihr Gas geben!

W. Knupe/H.-J. Ciprina R. Bonse/V. Goehrke MegaAssembler

Ein komplettes Entwicklungspaket, um lauffähige GEOS-Programme zu erzeugen. Umfangreiche und leistungsstarke Makros erleichtern die Arbeit. Alle im Buch beschnebenen Listings und die GEOS-Symboltabelle sind auf der Diskette gespeichert 1990, 431 Seiten, ınkl. Diskette ISBN 3-89090-247-2

Mega Pack 1

Profi-Software zum Buchpreis: eine nutzliche Ergan zung, die euer GEOS System noch vielseitiger macht Uber Pull-down Menus werden eine Grafikbibliothek oder Zeichen satze geladen, konvertiert und alles optimal dem Drucker angepaßt 1989, 160 Seiten, inkl. 3 Disketten ISBN 3-89090-772 5 DM 59,-

Mega Pack 2

Profi-Software zum Buchpreis: eine Diskart-Grafikbibliothek mit mehreren hundert Grafiken im Geo-Paint-Format. Mit Zeichensatzen und kunstvollen Symbolen, die euren "Drucksachen" eine individuelle Note verleihen. Ihr mußt nur noch aussuchen. markieren, einkleben 1989, 177 Seiten, inkl. 3 Disketter ISBN 3-89090-350-9

DM 59,-

Berkeley Softworks GeoBasic

GeoBasic enthalt neben einem schnellen Editor uber 100 Befehle und Funktionen, die die Fähig-keiten von GEOS ausnutzen. Mit dem Konvertierungsprogramm können C64-Basic-Programme übernommen werden, und der eingebaute Debugger hilft bei der Fehlersuche 1990, 212 Seiten, ınkl. Diskette ISBN 3-89090-245-6 DM 89,-1









\*unverbindliche Preisempfehlung



U. Gerlach Hardware-Bastelelen zum C64/C128

Centronic-Druckertreiber, Floppy-Speeder im Eigen bau? Hier findet ihr die leichtverstandliche Einfuhrung in die digitale Schalttechnik und die Schnittstellen des C64/C128. Mit vie len Platinen-Layouts und genauen Bauanleitungen Stucklisten und Bezugsquellen für viele interes sante Erweiterungen und nutzlichen Zusatzen Doityourself! 1987, 294 Seiten, inkl. Diskette ISBN 3-89090-389 4 DM 49,-



C64'er-Spielesammlung, Band 3

Beste Unterhaltung und ausgiebiger Spaß vermit teln diese 12 spannenden und reizvollen Spiele aus der Welt der Agenten. Bosewichter und Zauberer Ein Schnellader auf der Diskette verkurzt die Lade zeiten auf einen Bruchteil der ursprunglichen Lade-

1988, 103 Seiten, inkl. Diskette ISBN 3-89090-596-X DM 39,-1



64'er-Spiele-

sammlung, Band 4 20 ausgewahlte Spiele, die Geschicklichkeit und Fingerspitzengefuhl verlangen - und die noch besser auf die Bedurfnisse eines echten Spiele-Freaks zuge schnitten sind Kommt mit in eine Welt, die vor euch noch niemand zu Gesicht bekommen hat 1988, 80 Seiten inkl Diskette ISBN 3-890**90-703**-2 DM 39,-1

Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und Fachabteilungen der Warenhäuser.



Software · Schulung



Mit dem offenen Cabrio durch den Regen (MS-DOS/VGA)



Hobby-Rennfahrer im Rausch der Raserel (Amiga)

#### RASENDER RÜPEL

### **Test Drive**

ie erfolgreiche Autorennspielserie "Test Drive" geht nun in die dritte Runde. In dem neusten Sproß der Reihe "Test Drive III" dürft Ihr per Tastatur oder Joystick einen von drei heißen Öfen über kalıfornische Küstenstraßen jagen. So dürft Ihr Euch ans digitale Steuer eines Pininfarina Mythos, eines Super-Chevrolet oder eines Lamborghinis setzen.

Am Grundprinzip des Programms hat sich nichts geändert: Gegen mehrere Computerfahrer müßt Ihr mit Eurem Schlitten über normale Landstraßen brausen. Wer

ats erster ins Ziel geht, gewinnt. Aber auch hier warten motorisierte Gesetzeshüter, die Euch bei Geschwindigkeitsübertretungen einen fetten Strafzettel verpassen wollen. Neu ist die 3D-Grafikfülle unter VGA bei Test Drive III. So ist von der Kuh am Stra-Benrand über Straßenleuchten bis zum Stoppschild alles vorhanden. Sogar verschiedene Witterungsverhältnisse wie Nebel oder Regen gibt es. Wer eine Adlib oder Roland in seinem PC hat, wird zusätzlich statt Gepiepse mit Autoradiomusik umschmei-

Mist, schon wieder so ein Polizeiauto mit heulenden Sirenen hinter mir man sollte eben nicht mit 360 in eine Kurve brettern, in der nur 50 erlaubt ist. Am Anfang begeistert Test Drive III durch tolle VGA-Grafik und edle

Streckenführung. Leider setzt hen und kennt die Strecken die Grafikfülle eine entsprechende Rechenpower voraus,



ohne einen sehr fixen AT schlurfen die Renner im Kriechgang dahin - trotz einstellbarer Detailstufe. Außerdem laßt die Motivation nach einigen Runden ganz gewaltig nach. Denn hat man erst mal alle grafischen Gags gese-

auswendig, wird es ziemlich langweilig

Genre: Rennspiel Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 57% Grafik: 70% Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST** nicht geplant

AMIGA in Vorbereitung

nicht geplant

#### BLEIFUSS-BONBON

den Ohren, Auspuffgase benebeln die Sinne: Hunderttausende lieben diese Atmosphäre, wie man sie bei Formel-1-Autorennen vorfindet. Wer seine Gesundheit schonen, aber trotzdem dem Rausch der Raserei verfallen will, kann seine Leidenschaft dank Gremtins "Lotus Esprit Turbo Challenge" zu Hause ausleben. Die 32 verschiedenen Rennstrecken werden in flotter 3D-Grafik (inklusive Berg- und Talfahrt, Hindernissen und Ölpfützen) auf den Bildschirm gezaubert, der zwecks Zwei-Spieler-Mo-

otorenlärm dröhnt in dus horizontal gesplittet ist. Ihr tretet gegen 19 Konkurrenten an, die um Sieg und WM-Punkte fahren. Eure aktuelle Position seht Ihr ständig eingeblendet. Fallt Ihr hinter den zehnten Platz zurück, solltet ihr schleunigst einen Gang hochschalten: Nur die besten zehn Flitzer kassieren Punkte und qualifizieren sich für das nächste Rennen. Wenn die Strecke besonders lang ist, kommt lhr an einem Boxenstop nicht vorbei: Nachtanken ist angesagt. Zu Rennbeginn darf man zwischen Automatik und Gangschaltung wählen. mg

Wenn man zu zweit antritt, beschleunigt das rasante Turbo Challenge auf Hóchstgeschwindigkeit. Alleine ist die Raserei auf Dauer leider etwas oberflachlich. Gasgeben, ausweichen. schalten, bremsen - nach ein paar

Rennen wird's zur Routine Selbst beim Oldie "Pitstop II" mu8te man auf die Abnutzung fik



der Reifen achten Wer sich eine realitatsnahe Simulation erhofft, durfte enttauscht sein Fans von gradlinigen, gut spiel- und steuerbaren (machtig wichtig) Autorennen werden dagegen prima unterhalten: nicht zuletzt wegen

der beeindruckend flotten und angenehm ruckfreien 3D-Gra-



Genre: Rennspiel Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

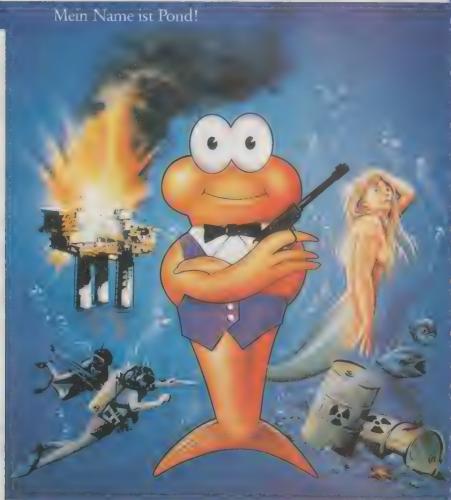
MS-DOS nicht geplant

**ATARI ST** in Vorbereitung

AMIGA Grafik: 82% Sound: 69%

C 64 in Vorbereitung

Schwierigkeit: mittel



James Pond spielt die Hauptrolle in dem feuchten Arcade-Adventure von Millennium. Als erstklassiger Unterwasser-Agent ist ihm natürlich kein Auftrag zu schlüpfrig. Ach ja: Ähnlichkeiten mit 607 sind natürlich nur rein zufällig – immerhin handelt es sich bei James um einen Fisch, und zwar um einen sehr attraktiven. Jetzt gibt's ihn frisch auf Amiga und Atari ST. Einfach göttlich!







ARE UNITE\_ SOFTWARE UNITED STWARE UNITED 'ARE UNITED SO UNITED SOFTWA ARE UNITED SOF-UNITED SOFTWA ARE UNITED SO SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SO UNITED SOFTW 'ARE UNITED SO UNITED SOFTW ARE UNITED SOF SOFTWAKE UN FTWARE UNITED ARE UNITED SOF ARE UNITED SOFTWARE UNITED SOF FTWARE L ARE UNITED SOF UNITED SOFTWA

SOFTWARE UNITED SOFTWARE UNITE

LUMENT OF TWARE UNITED SOFTWARE UNITED SOFTWARE UNITED SOFTWARE UNITED SOFTW



Ein neues Mitglied im Club der Fußballkatastrophen (Amiga)



Ein Trainer sitzt vorm Hauptmenü (Amiga)

#### **DER GOLDENE ABSCHUSS**

er im Jahre 2190 deutscher Meister wird, wissen wir nicht. Aber wie das Fußballspiel in 100 Jahren aussehen wird, glauben die Programmierer von Vulture Publishing erahnen zu können. Das Gekicke findet in der Halle statt, wo der Ball behende von den Banden abprallt. Die Spielzeit ist in Viertel unterteilt. In zwei Ligen (Europa und Amerika) wird erst der Kontinentalmeister im Ligaspielbetrieb ermittelt. Pro Gruppe gibt es acht Teams. Die beiden Gruppenersten spielen dann im Finale den Champion aus.

Bei "Pro Soccer 2190" steuert Ihr ein Team Eurer Wahl von Spieltag zu Spieltag, Ihr kümmert Euch um die Mannschaftsaufstellung und steuert einen Kicker Eurer Mannschaft selbst. Mit einem eigenwilligen Schußsystem beglückt (Stärke- und Richtungsanzeigen sind zu beachten), versucht man, dem Gegner tüchtig Tore einzuschenken.

Schon für Statistikfans: Nach jedem Viertel wählt eine unsichtbare Journalistenscharden "wertvollsten Spieler" des vorangegangenen Abschnitts.



Wenn so die Zukunft des Fußballaussieht, sports dann verlagere ich mein Interesse lie-

ber auf Federball oder Mikado schen Flaskos haben brav an weitgehend dem Zufall



Genre: Sport

Nettiakeiten wie Liga-Modus und Statistiken für jeden einzelnen Spieler gedacht. Aber was nützt's, wenn sich das Ganze spielt wie ein nasser Waschlappen? Wirr hopst der Ball in der Gegend herum; die

Steuerung ist total daneben Die Macher dieses futuristi- und überläßt den Spielablauf

Hersteller: Vulture Publishing, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS nicht geplant

Grafik: 17% Sound: 41% Schwierigkeit: schwer

**ATARI ST** 12% Grafik: 17 % Sound: 31%

Schwierigkeit: schwer

AMIGA 12%

C 64 nicht geplant

### SONDERANGEBOT

ie Zukunft des internationalen Fußballs ist die Liga mit den besten Mannschaften der Welt. In drei Klassen ringen Spieltag für Spieltag Spitzenteams von Moskau über München bis nach Mailand und Madrid um wertvolle Punkte. Eine dieser ruhmreichen Mannschaften dürfen Sie trainieren. Ihr Club startet in der schlechtesten der drei Ligen und soll durch munteres Siegen langsam, aber sicher in die oberste Etage geführt werden. Sie kümmern sich ausschließlich um die Mannschaftsaufstellung, Spielertransfers und Geldangelegenheiten. Bei jedem Kicker geben Alter, Schnelligkeit, Fitneß und Geschicklichkeit über seine momentane Form Aufschluß. Stellen Sie die optimale Elf zusammen und halten Sie auf dem Transfermarkt nach vielversprechenden Nachwuchskraften Ausschau. Wer mochte, kann sich die Höhepunkte jeder Partie zeigen lassen. In den Spielverlauf kann man aber nicht eingreifen; er hängt im wesentlichen von Eurer Mannschaftsaufstellung und der Qualität des Gegners ab. Der Spielstand darf gespeichert werden. hl

Brr. ein "Football Manager"-Verschnitt der spartanischen Art. "World Soccer" bretet ein recht sparsames Spielprinzip, dem es an Abwechslung und Tiefgang mangelt Die grafische Präsentation der Höhepunkte eines Mat-

ches sieht ganz schick aus. doch an wirklich sinnvolle Features wie einen Zwei-Spieler- der Partie



Modus wurde nicht gedacht. Wer schon ein ähnliches Programm wie z.B. das gelungene "Bundesliga Manager" in seiner Sammlung hat, kann auf World Soccer getrost verzichten. Interessant wird das Spiel aber durch seinen er-

freulich niedrigen Preis: Für faire 30 Mark ist man mit von

Genre: Strategie Hersteller: Atlantis, Zirka-Preis: 30 Mark

MS-DOS nicht geplant

AMIGA Grafik: 36% Sound: 35% Schwierigkeit: leicht

ATARI S' in Vorbereitung

C 64 nicht geplant

39%



### Alles, was Spaß macht! Die Software für Ihren Computer

Tel.: 05241/1828 Fax: 05241/13043

| Amiga                      | DM    |
|----------------------------|-------|
| Animation Studio           | 299,  |
| Awesome                    | 99,90 |
| Dragon Flight Ltd. Edition | 79,90 |
| Elvira-Mistress of         | 89,   |
| Epyx Sporting Gold         | 79,90 |
| F 29 Retaliator            | 79,90 |
| F-16 Falcon                | 89,   |
| F-16 Falcon Miss. Disk !I  | 59,90 |
| Indianapolis 500           | 79,90 |
| Invest                     | 69,90 |

### **Lemmings**

Amiga 69.90 | ST 69.90

| Legend of Fairghail      | 79,90 |
|--------------------------|-------|
| Leisure Sult Larry III   | 99.90 |
| Loom                     | 89,90 |
| Lotus Esprit Turbo Chal. | 79,90 |
| M 1 Tank Platoon         | 89,90 |
| Midwinter                | 79,90 |
| Nitro                    | 59,90 |
| Paradroid '90            | 79,90 |
| Ports of Call            | 79,90 |
| Powermonger              | 89,90 |
| Rick Dangerous II        | 69,90 |
| Shadow of the Beast II   | 99,90 |
| Spindizzy Worlds         | 79,90 |
| Team Yankee              | 89,90 |
| Their Finest Hour        | 89,   |
| Wild West World          | 99,90 |
| Wings (512 K)            | 89,90 |
| Wolfpack                 | 89,90 |
|                          |       |

| MS-DOS (3,5" oder 5,25")  | DM     |
|---------------------------|--------|
| 688 Attack Submarine      | 89,    |
| Bad Blood                 | 99,90  |
| Big Business              | 69,90  |
| Bundesliga Manager        | 69,    |
| Crash Course              | 99,90  |
| F-16 Falcon               | 109,   |
| Flight of the Intruder    | 99,90  |
| Imperium                  | 89,90  |
| Indiana Jones / Adv.      | 89,    |
| Indianapolis 500          | 79,90  |
| J. Nicklaus Unlimit. Golf | 89,90  |
| Khalaan                   | 79,90  |
| Kings Quest V             | 99,90  |
| Legend of Fairghail       | 89,90  |
| LHX-Attack Chopper        | 119,   |
| Loom                      | 69.90  |
| M 1 Tank Platoon          | 109,90 |
| Midwinter                 | 89,90  |
| Might + Magic II          | 89,90  |
| Ökolopoly                 | 149,   |
| Operation Stealth         | 89,90  |
|                           |        |

### Ishido

Amiga 79.90 MS-DOS 89.90

| PGA-Tour-Golf     | 79,90  |
|-------------------|--------|
| Ports of Call     | 99,90  |
| Railroad Tycoon   | 99,90  |
| Silent Service II | 99,90  |
| Test Drive III    | 89,90  |
| Wing Commander    | 109,90 |
| Wolfpack          | 99,90  |

| C-64 Disk                | DM    |
|--------------------------|-------|
| Bomber                   | 53,   |
| Bundesliga Manager       | 49,90 |
| Curse of the Azure Bonds | 69,   |
| Dick Tracy               | 49,90 |
| F-14 Tomcat              | 43,   |
| International 3D Tennis  | 43,90 |
| Kick Off 2               | 49,90 |
| Klax                     | 49,90 |
| Lords of Doom            | 53,90 |

### F-19 Stealth-Fighter

Amiga 89.90 | MS-DOS 109.90 TZ 89.90

Oil Imperium 43.--Test Drive 2 53.-

| Atari ST                   | DM    |
|----------------------------|-------|
| Dragon Flight Ltd. Edition | 79,90 |
| F 29 Retaliator            | 79,90 |
| Imperium                   | 79,90 |
| Invest                     | 79,90 |
| Kick Off 2                 | 69,90 |
| M.U.D.S.                   | 89,90 |
| Operation Stealth          | 79,90 |
| Paradroid '90              | 79,90 |
| Powermonger                | 89,90 |
| Their Finest Hour          | 89,   |
| Wolfpack                   | 79,90 |

Ist Ihr Programm nicht dabei? Suchen Sie nicht lang, rufen Sie uns an!



Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten

| Ständig all | le wichtigen Neuerscheinunger | Ì |
|-------------|-------------------------------|---|
| für Sie am  | Lager. Rufen Sie uns an, oder |   |
| fragen Sie  | nach dem Gesamtkatalog!       |   |

- kein Kaufzwang
- keine Mitgliedschaft
- schneller Service ☐ regelmäßige Infos

Kennen Sie unseren Laden? Besuchen Sie uns in der Carl-Bertelsmann-Str. 53

**KORONA-Soft** 

Postfach 3115

4830 Gütersloh

| Bestel                            | I-Coupor    |
|-----------------------------------|-------------|
| Versandkosten: Inland NN + 5,- DM | heck/ lch m |

Bar/Postanweisung + 8 DM. Ab 100, - DM Versandkosten frei.

Name: Straße:

PLZ/Ort:

Telefon: Alter:

pp1-91

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA-SOFT!

öchte nur den Katalog! Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

Preis

oppla, sollte mich mein Gedächtnis im Stich lassen? Vor einem knappen Jahr habe ich zwar "X-Out" gespielt, aber an einen Nachfolger namens "Y-Out" kann ich mich beim besten Willen nicht erinnern. Ob uns Rainbow Arts etwas vorenthalt? Oder hat man dort nur Probleme mit dem Alphabet? Sei's drum, immerhin gehört "Z-Out" dem-selben Spielgenre an. Es ist wie sein Namensvetter ein horizontal scrollendes Actionspiel mit sechs gefährlichen Leveln. Mehr Gemeinsamkeiten gibt's allerdings nicht. So werden die Extrawaffen konventionell während des Spiels diversen Aliens abgeluchst und nicht wie bei X-Out im Shop gekauft. Neben dem bewährten Satelliten (natürlich an- und abkoppelbar) schwirren Beiboote, Flammenwerfer, Dreifachschuß und andere "R-Type/Katakis"nützliche inspirierte Ausrüstungsgegen-



Das farbenprachtige Z-Out reizt die technischen Fahigkeiten des Amigas weitestgehend aus (Amiga)

stände herum. Der allseits geschätzte Beam-Schuß (wird durch längeres Feuerknopfdrücken aktiviert) ist ebenfalls von Beginn an verfügbar.

Die Levels sind recht umfangreich und jeweils mit anderen Feinden und Grafiken gespickt. Besonders bemerkens-

Z-Out ist solider Ballerspaß mit verschwindend kleinen Schönheitsfehlern. Grafik. Schwierigkeitsgrad und Soundeffekte sind so, wie sie jeder "R-Type"-Pilot liebt; dummerweise schluckt die Bealeitmusik einen Großteil der Explo-

sions- und Schußgeräusche, schätzten sche Anzeige für den Beam- Zweierlächeln gegönnt



Schuß (wann ist er autgeladen) vermisse ich allerdings sehr. Da ich aber wahnsinnig neugrerig auf Gegner, Grafik und Waffen späterer Levels bin und Z-Out technisch hervorragend gelungen ist, daruber hinaus mit einem von mir sehr ge-

Zwei-Spieler-Modus Waffen gibt's reichlich, eine opti- aufwarten kann, sei ihm ein

Was lange währt, wird endlich gut. Vor einem halben Jahr haben wir im Aktuellteil das Actionspektakel "Wargate" vorgestellt Jetzt liegt es in der endgultigen Fassung als "Z-Out" vor. Der positive Eindruck von damals hat sich glücklicherweise bestatigt

spielen für den Amıga ın der letzten Zeit kommt Z-Out gerade recht. Die Feindformationen sind interessant, abwechslungsreich und durchdacht. Selbst wenn tonnenweise Sprites auf dem recht wird



Bildschirm herumzischen, bleibt man von Ruck-Zuck-Einlagen weitestgehend verschont. Ein dickes Lob gebührt auch den Grafikern, deren Pixelkunst wir tolle Hintergrundlandschaften und farbenfrohe Sprites verdanken (Der Unterwasser-Level ist

Nach all den schlimmen Baller- eine wahre Pracht). Als besonderer Leckerbissen hat sich der Zwei-Spieler-Modus entpuppt. Z-Out ist zwar recht schwer. spielt sich aber prima. Ein feines Ballerspiel, das dem Amiga ge-



Fliegt das Raumschiff unter Wasser, wird es langsamer (Amiga)



Angriff ist die beste Verteidigung

wert ist der Unterwasserlevel, in dem einem das Wasser an manchen Stellen buchstäblich bis zum Hals steht. Tückisch: Fliegt man unter dem Meeresspiegel, wird das Manövrieren des Raumschiffs etwas erschwert. Wer will, darf zusammen mit einem Kumpel auf Alienjagd gehen. In diesem Modus ist das Extraarsenal allerdings eingeschränkt: zu einfach soll's schließlich nicht werden.

Genre: Action Hersteller; Rainbow Arts, Zirka-Preis: 80 Mark

IS-DOS nicht geplant

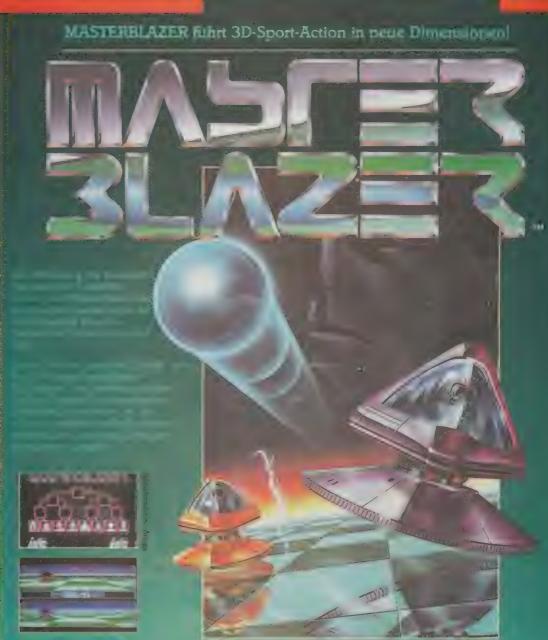
**ATARI ST** in Vorbereitung

AMIGA Grafik: 82% Sound: 54%

C 64 nicht geplant

Schwierigkeit: mittel







Rambow Arts GmbH Hansuallive 201 4000 Deaselstorf 11 Hotline 0211 596761

- Erstmalig echte 3D Grafik Mit 50 Bildern pro Sckunde

- (Amiga). 1 oder 2 Spieler Modus. 8 Spieler konnen im Wettkampf gegen-

  - einander antreten. Jedes Format wurde individuell program-
- miert, um die Vorteile der einzelnen
- Rechner voll auszuschopfen. Herausragende Grafiken und eine eindrucks-
- volle Introsequenz (Amgia). Fantastische Musiken und futuristische
- Soundeffekte.

Erhaltlich für AMIGA & ATARI ST IBM-PC und Kompatible - Fruhjahr 1991

bH Bruchweg 128 132, 4044 Knarst 2 Osterreich Karasoft und Damus Schweiz Thau AG

## COMPUTER-SPIELE

#### **BALLER-ALLERLEI**

Genre: Agtion

Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 110 Mark

nicht geplant

er als Weltraumhändler hofft, durch lukrative Ge-schäfte im "Awesome"-System viel Geld zu scheffeln, sollte besser mit jeder Form rasanter Bildschirmaction vertraut sein. Schon beim Anflug auf eine Zielwelt dürfen die Waffen sprechen. Asteroiden, Piratenschwärme und Horden fremder Lebensformen, kurz, alles, was sich im Orbit um den Planeten befindet, muß pulverisiert werden, damit die Reise überhaupt beginnen kann. Das "egozentrische" Spielprinzip kennt man aus "Rotox": Während das eigene Raumschiff ungerührt in der Bildschirmmitte verharrt, dreht und bewegt man den Hintergrund und

-DOS

nicht geplant

nicht geplant

**ATARI ST** 

beginnt der Landeanflug. Meist stört dabei ein lästiger Riesenwurm, berühmt-berüchtigt aus "Space Harrier". Diesen gilt es in einer 3D-Sequenz mit den Lasern zu füttern, bis er, widerwillig explodierend. den Weg freigibt. Die nächsten Kämpfe finden vor dem malerischen Hintergrund der Ozeane und Kontinente des Zielplaneten statt. Wer sich hier lange genug gegen die aus allen Richtungen anfliegenden Abfangjäger behauptet, sammelt Sauerstoff, der später dringend benötigt wird. Zugleich sollte der Pilot nach einem Landeplatz Ausschau halten, der ihn aus dem Acht-Wege-

Das vierte Reflection-Spiel ist um einiges benutzerfreundlicher als die Vorgänger: Die langatmige Game-Over-Sequenz kann ausgeschaltet, erfolglose Handelsreisen können an bestimmten Punkten wieder aufgenommen werden. Trotz des "Viele

kleine-Action-Spielchen"-Prinzips, inzwischen gewohnt: Awesome nung der geschickte Aufbau der Menge Langzeit-Spaß.

ballerlastigen Handlung doch sehr gut. "Awesome" ist fair (jede Sequenz ist auch mit minimaler Bewaffnung und Ausstattung zu schaffen), aher niemals zu leicht. Daß Grafik und Sound den Amiga voll ausreizen, ist man von den Entwicklern

gefiel mir nach kurzer Eingewöh- bringt jedoch zudem noch eine

Die Grafik-Voyeure unter den Amiga-Besitzern werden sich die Hände reiben Nach den beiden "Beast"-Spielen bieten Reflections mit Awesome erneut prächtige (und exteure) Pixelkunst. Diesmal haben sich die Programmie-

rer zudem etwas mit dem Spielauseinandergesetzt, design denn in dieser Beziehung ist



Awesome ein klarer Fortschritt. Zwar mutet die Mixtur aus viel Action und wenig Handeln manchmal etwas zusammengeschustert an, doch größere Mängel findet man kaum. Wer nur ein Laufwerk hat, der wird allerdings fluchen: Die ständige

Nachladerei und das Diskettengewechsel zerren schon bald gewaltig an den Nerven.

AMIGA Grafik: 77% Sound: 81% Schwierigkeit: mittel C 64

Parallax-Schlamassel Das letzte Stück des Weges muß zu Fuß zurückgelegt werden. "Gauntlet"-artig steuert man das Alter Ego durch Ansammlungen aggressiver Lebensformen und (hoffentlich)

am großen Endgegner vorbei. Jetzt geht's ans Handeln: Über komfortable Menüs wird verkauft und ausgerüstet (hier gibt's Extrawaffen!), werden Verträge unterschrieben und neue Zielplaneten angepeilt.







Rotierende Sprites im Weltraum, Gefahr aus allen Richtungen über dem Planeten, ein grüner Drache vor dem Eingang zum Raumhafen (Amiga)



Viel vom Gerümpel, das man während der zahlreichen Raumgefechte eher zufällig eingesammelt hat, kann man hier für gutes Geld losschlagen. Dann wieder hinaus ins Unbekannte: Neue Gegner, Gefahren und Musikstücke warten. In den Ballerabschnitten sorgen diverse Hilfsmittel für Orientierung: Ein Radar hilft durchs Rotox-Getümmel. beim Kampf um die Landeerlaubnis weist ein gelber Pfeil die Richtung. Awesome unterstützt sowohl ein zweites Disketten-Laufwerk, als auch den 1-MByte-Speicher.

■ Mini-Monster sind out (Amiga)

100 7 PV

Locioschion por











Der erste Preis ist Ihr Leben!
In einer Art Rüstung, die Ihnen einen gewissen Schutz bietet, stehen Sie hier als Teilnehmer der KILLING GAME SHOW. Unter den Augen von Millionen Fernsehzuschauern müssen Sie sich Ihren Weg über die 16 Zwischenstationen vorbei an feindlichen Lebensformen erkämpfen.
Geben Sie den Zuschauern das, wofür sie bezahlt haben! Suchen Sie die nötigen Waffen und Werkzeuge — wenn Sie können...
THE KILLING GAME SHOW läßt Sie die Wände hochgehen — zum einzigen Ausgang...

Erhältlich für Amiga, Atari ST

United Software

Das relevante Programm

#### POWER TESTS COMPUTER-SPIELE



Der Robo-Knirps auf dem Weg in den zweiten Level (Amiga)



Mude fliegt er vor sich hin: Schade um das Kerosin (Amiga)

#### NAHKAMPF-NACHWUCHS

# mic Robo-Kid

achdem der robuste Roboter-Winzling "Atomic Robo-Kid" schon die PC-Engine heimgesucht hat, versucht er nun sein Glück auf verschiedenen Computersystemen. Der Dreikäsehoch ballert sich seinen Weg durch eine ganze Menge Levels. die ungezwungen mal horizontal und mal vertikal scrollen. Jede fünfte Spielstufe schiebt sich ein gewaltiger Alien-Koloß in den Mittelpunkt des Geschehens und

Bis es soweit ist, solltet Ihr den Robo-Bubi ordentlich aufgerüstet haben. Zu Be-

ginn ist er nämlich nur mit einer recht simplen Waffe ausstattet. Zum Glück trudelt ab und zu ein Extrasymbol vorbei, das seine Eigenschaft nach einem dezenten Schuß vor den Bug ändert. Zur Verfügung stehen Speed-Up (mehr Beweglichkeit), Bomben (explodieren wenige Pixel vor dem Robo-Kid) sowie Drei- und Fünffachschuß. Wer mehrere dieser Extrawaffen eingeheimst hat, der kann diese mittels der Space-Taste oder einem längeren Feuerknopfdruck während der Kampfhandlungen um-

Technisch läßt die Umsetzung des Arcade-Hits Atomic Robo-Kid ziemlich zu wünschen übrig Das Scrolling ruckt unwiderruflich. ob nun viele oder wenige Sprites den Bildschirm bevolkern Trotzdem spielt sich das Ballerspektakel

ganz ordentlich. Die Mängel des Originals (etwas hektisch; zu große Sprites für die meist allem ganz passabel

beengte Umgebung) sind zwar geblieben, weitere allerdings wurden nicht hinzugefügt In Sachen Spielbarkeit kann man mit der Adaption durchaus zufrieden sein - besonders, wenn man sich viele andere mißratene Bal-

lerspielumsetzungen ins Gedachtnis zurückruft. Alles in



Genre: Action

Hersteller: Activision. Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

S-DOS

nicht geplant

**ATARI ST** in Vorbereitung

AMIGA Grafik: 58%

Schwierlakeit: mittel

6296

C 64

in Vorbereitung

## **PULVERDAMPF & BALLERMURKS**

# **U.N.** Squadron

tunger von der Squadron Wolbose Diktatoren auf Erden das Kniegszepter schwingen, werden diese tretts cheren Kerle eingelende Levels in denen ganze Formationen von Flugzeugen Panzern und anderen Mitgliedern des gegnerischen Fuhrparks auf Euch zugerauscht kommen Beeine Handvoll Standardraketen entgegen. Tippt man den

olle Burschen, die Kampf- die imitgeführte Extrawaffe trieger von der U.N. aktiwiert Am Levelende wartet der unvermeidliche Obergegner der fleißig Treffer sch Lout bevor er sich heftig qualmend verabschiedet

Vor jedem Einsatz durft Ihr Extraitation kauten solange die Barge dinfrate reichen Außerdem habt Ihr die Wahl zwischen drei verschiedenen Flugzeugen Wer mit einem Lufte ballern will darf dies im Continues lassen Euch nach im selben Level weiterspie-

Das hätte wirklich ein nettes Ballerspiel werden können. Der Zwei-Spieler-Modus ist o.k. die Extraauswahl gelungen. Aber die Spielbarkeit... oh Weh! Da hat sich anschemend niemand vor Veröffentlichung des Pro-

Ruhe probegespielt, denn eine solche Ausgeburt an unfairen unterricht nehmen lassen



Stellen wie U.N Squadron erlebt man selten. Man kann kaum vernünftig spielen, da hilft nur die Devise "Augen zu und das Beste hoffen". Den Programmierern sollte man die Diskette um die Ohren hauen und sie bei

gramms hingesetzt und es in ein paar japanischen Videospielmodulen Anschauungs-

Genre: Action

Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

nicht geplant

in Vorbereitung

in Vorbereitung

Schwierigkeit: mittel





# Die Ad Lib Musik Synthesizer Karte: Lassen Sie sich beeindrucken!

Haben Sie es satt, sich das Piepsen und Surren aus Ihrem
PC-Lautsprecher anzuhören? Die Ad Lib Musikkarte
wird Ihren Lieblingsspielen mit unglaublichen
Toneffekten und Musik eine ganz neue Bedeutung
verleihen. Diese halbgröße Karte kann gleichzeitig bis
zu 11 synthetisch FM modulierte Stimmen spielen
alles von Baßtrommeln und Schußsalven bis zu

Trompeten und Tornados. Diese von den größten Unterhaltungs-Softwareverlegern wie Cinemaware, Electronic Arts, Lucasfilm, MicroProse, Sierra, Titus und US Gold unterstutzte Karte stellt den Standard der Industrie für Tonkarten auf der IBM PC-Plattform dar Stecken Sie die Karte einfach in Ihren IBM PC oder compatiblen Computer ein, schließen Sie Kopfhörer, Lautsprecher oder Heim-Stereoanlage an Ad Libs Standard-Audioverbindung an und stellen Sie die Lautstärke auf dem eingebauten Verstärker ein. Nun können Sie den unglaublich tollen Ad Lib Klang bei den "heißesten" Spielen oder dem mitgelielerten Juke Box® Abspielprogramm erleben. Lassen Sie sich beerentrucken"

Ad Lib ist nicht nur für Spiele da. Es gibt eine ganze Palette von Ad Lib Musikprodukten - Sie können die Musik komponieren oder einfach zurückspielen; formen Sie außergewöhnliche, neue Instrumentenklänge oder entspannen Sie sich bei einem Musikausbildungsprogramm, das Spaß macht



In Deutschland erhältlich bei Profisoft (Tel. 0541-122065) und Leisuresoft (Tel. 02389-7800), in der Schweiz bei Elepro (Tel. 073-411841) und in Österreich bei Darius (Tel. 0222-239580)

## Neue, kompatible Spiele.

High nur einige der aktuellsten neuen Computerspiele, die zun Gebrauch mit der Ad Lib Musikkarte entwerkeit wurden.



Sierra's Conquests of Come



Lucasfilm's Their Finest House Building of Bridges



Research South



Sectronic Arts



Minister Property & Soft Manager's



ecarl Lead

Systamandrolenagen. IBM PC: XT: AT ader komputibet mit 256K-RAM. DOS 2.0 oder häher: CGA. EGA oder Schnarzweiß-Erphikadapter sowe kapithärer oder zublissted \$1990 Ad Lib. Ad Lib ist ein eingetragenes Warenzeichen der Ad Lib inc. 18M ist ein eingetragenes Warenzeichen der intervasional Business, Machines Corporation



AUF EINEN BLICK: Ante Texts & Tips \* POWER-TIPS: Nurshche Hillen für jedes Programm \* VIDEOSPIELE: Las Module für Seega Nursenda und PC-Limine \*\* COMPUTERSPIELE: Die Bewen für Annah, Atari S.E.C. 64 und MS-DOS PC s. ENTSCHEIDUNGSHILFE: Ausführliche Spieleieris

> Im neum POWER PLAY SPECIAL 2 ob 28.November bui Euron Zeitschriften-Händler)

Auf über 100 Seiten testet POWER PLAY in 100 ausführlichen Spiele-Tests Versionen für alle wichtigen Computer-und Videospiele mit entsprechenden Forbabbildungen: die besten Spiele für Amiga, C64, ST und PC. Videospiele: Top-Module für Sega, Nintendo, Mega Drive und PC-Engine. Alle Spiele sind alphabetisch geordnet mit praktischen Tips zu jedem Spiel! Außerdem: die Übersicht wann welcher Test und Tip in welchem POWER PLAY stand - mit POWER PLAY-WERTUNG!

### COMPUTER-SPIELE



Wo Strider säbelt, springt kein Sprite mehr (ST)

#### **SALTO MORTALE**

r ist wieder da: Sillider, belschwingender Kremlr ist wieder da: Strider, såmauer-Erstbesteiger Turnweltmeister aller Systeme, schlägt (im handlichen Rick Dangerous-Format) zurück. Den furiosen Flammensäbel hat er noch daber, bleiben die zahlreichen Gegner auf Distanz, wird eine brandneue Laserwaffe gezuckt. Verschwunden hingegen sind abgefeilte Kommunistensterne, Rotarmisten, Hammer und Sichel; eine neue ungewöhnliche Welt, mit Natur- und Technosequenzen, scrollt in alle Richtungen, Strider selbst springt

und klettert fast wie am ersten Tag. Hat er alle Roboter und und Mutanten eines Levels sauberlich halbiert oder über den Haufen geschossen, verwandelt sich Strider in einen bulligen Kampfroboter. So gerustet geht's gegen den obligatorischen Endgegner. Die sparlich gesaten Extras liegen nicht unbedingt auf dem direkten Weg in den nachsten Level. Will man seine Feuerkraft und Lebensenergie aufpeppen oder ei-"Sidekick" erwerben, muß teils in abgelegenen Passagen der funt Levels gesucht werden.

Vielteicht liegt's daran, daß ich den imposanten Mega-Drive- Strider zu oft auf den Bildschirm holte, vielleicht stört mich auch, daß der Held nun zwar schnöde ballern kann, einige seiner atemberaubenden

Turnertricks redoch verlernt hat. Längst bietet nicht nicht viel zu meckern: Das mehr jeder Mauervorsprung Scrolling ruckelt dezent, Grafik Halt für seine geschickten und Sound sind ganz passabel



Hände; Viel vom Schwung des Vorlaufers ging verloren Wieso reservierten die Entwickler fast die Hälfte des Bildschirms für Anzeigen und Portraits? Das Geschehen wirkt dadurch noch mickriger Technisch gibt's

Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

Genre: Action

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA in Vorbereitung

ATARIST 59% Grafik: 62% Sound: 53%

in Vorbereitung

Schwierigkeit: mittel

## Anruf genügt! Tel.: 05 21/2 11 17 Wir liefern Fax.: 05 21/2 28 59

Spielesoftware Hierein Auszug aus unserer Hit-Liste

### AMIGA

| Powermonger             | 89,00 |
|-------------------------|-------|
| Kick Off 2              | 69,95 |
| Their Finest Hour       | 89,00 |
| Imperium                | 79,00 |
| Pirates                 | 69,95 |
| Pool of Radiance        | 75,95 |
| Legend of Fearghail     | 79,00 |
| F 16 Falcon Mis. Disk 2 | 59,95 |

#### IBM PC

| Silent Service 2           | 99,95  |
|----------------------------|--------|
| Flight of The Intruder EGA | 99,95  |
| Railroad Tycoon            | 99,95  |
| Ultima 6                   | 99,00  |
| LHX Attack Chopper         | 119,00 |
| PGA Golf                   | 79,00  |
| Sound Blaster Card         | 429,95 |

#### ATARI ST

| Powermonger          | 89,00 |
|----------------------|-------|
| Their Finest Hour    | 89,00 |
| Immortal             | 79,00 |
| F-19 Stealth Fighter | 89,95 |
| Dragons Flight       | 89,95 |
| Kick Off 2           | 69,95 |
| Imperium             | 79,00 |
|                      |       |

#### C 64/128

| Kick Off 2                  | 39,95 |
|-----------------------------|-------|
| Champions of Krynn          | 79,00 |
| Secret of the Silver Blades | 69,95 |
| Pirates                     | 49,95 |

Versand per Nachnahme oder Vorkasse, Versandkostenanteil 6,- DM (Inland). -Auslandsaufträge nur gegen Vorkasse, Versandkostenanteil 12,- DM

Preis- und Produktänderungen vorbehalten.

052122122659 Telefon os



Dreidimensional ins spielerische Niemandsland: Shock Wave (Amiga)



Dunkel war's, der Mond schien helle (MS-DOS)

#### SCHOCKWELLENSCHRECK

u bist in dem Actionspiel "Shock Wave" ein freundlicher Gefängnisdirektor im Jahre 2167. Leider mögen Dich die Gefangenen, die Du auf andere Planeten verbannt hast, nicht besonders und sinnen auf Rache. Die Häftlinge basteln sich kurzerhand einige Raumschiffe zusammen und greifen an.

Prinzipiell ist Shock Wave in zwei Bereiche unterteilt. Zum einen gibt es den puren Ballerteil. Hier dürft Ihr in 3D-Manier à la "Space Harrier" anfliegende Feindschiffe abschießen und alle zehn Spielstufen gegen einen beson-

ders dicken Gegner antreten. Vor jedem Angriff wird Euch angezeigt, wie viele Feinde Ihr in dieser Welle zu erledigen habt. Zusätzlich gibt's noch eine Art Wirtschaftsteil. Hier seht Ihr Euren Planeten aus der Vogelperspektive. Der Planet ist in vier Teile geteilt, in denen Ihr jeweils verschiedene Produktionsanlagen aufbauen dürft. So gibt es Minen, die Euch mit Kleingeld versorgen, Öl-Bohrtürme, die für Treibstoff sorgen, Armeen, die Angreifer behindern, und Fabriken, die neue und bessere Waffen für Euch entwickeln.

Shock Wave gehört genau zu der Gattung Spiel, die jedem Action-Freund den kalten Schauer des Grauens über den Rücken jagt. Zwar kann die 3D-Ballerei technisch mit schneller und bunter Grafik beein-

drucken, allerdings

wird das Spiel durch den völlig überflüssigen Wirtschaftsteil' ziemlich verunstaltet

Denn dummerweise kosten gerade die Einrichtungen am meisten Geld, die am dringendsten benötigt werden - die Folge: Es besteht kaum die Chance, das eigene Schiff mit wichtigen Extrawaffen auszurusten. Bevor man

genügend Geld beisammen hat, haben die Feinde den Kampf für sich entschieden



Genre: Action Hersteller: Digital Magic, Zirka-Preis: 80 Mark

IS-DOS nicht geplant

AMIGA 19%

Grafik: 64% Sound: 42% Schwierigkeit: schwer

**ATARI ST** in Vorbereitung

C 64 nicht geplant

## **SCHATTENSPIEL**

s wird Nacht im fernen Fantasy-Königreich, friedliche Kaufleute und Bauern betten ihr Haupt zur Ruhe und "Blade Warrior" macht sich auf den Weg, den mächtigen Dämonen Murk zuruck zum Teufel zu jagen. Doch keine gewöhnliche Klinge vermag den Panzer des Bosewichts zu durchdringen. Blade muß deshalb den Erzzauberer der fiktiven Welt aufsuchen; im Austausch gegen sieben Fragmente eines magischen Tabletts, belegt dieser ihm das Schwert mit machtigen Sprüchen. Blade muß sie sieben Hexern gegen

magische Komponenten abkaufen. Diese Kräuter, Tierchen und Artefakte, die er während seiner Reise sammelt, kann er dank seines Privatlabors auch selbst zu Zauberspruchen mixen.

So konventionell die horizontal scrollende Handlung, so unqewohnlich ihre grafische Prasentation: Blade, die zahlreichen Monster und die Pflanzen gibt's nur als scherenschnittartige Silhouetten, der nächtliche Himmel und viel Kleingetier strahlt jedoch je nach Grafikkarte (VGA. CGA oder EGA) gewohnt farbenfroh.

Die Idee ist durchaus interessant: Die Image Works-Entwickler liefern die Schatten/Umrisse der Figuren, der Spieler hat diese. Kraft seiner Fantasie, auszufüllen. Leider hat das Spielprinzip einen Bart, der wahr-

scheinlich ebenfalls einen ein- ten. Barbaren-Fans und Freunwürde. Da die Anzahl der eige- Ideen können probespielen.



nen Schwerthiebe auf drei begrenzt ist, das Kleinodesammeln und Monsterplätten schnell langweilig wird und auch das Mixen Zaubersprűvon chen dem Spielchen nicht mehr Tiefe verleiht, sei vom Kauf abgera-

drucksvollen Schatten werfen de ungewöhnlicher grafischer

Genre: Action Hersteller: Image Works, Zirka-Preis: 100 Mark

is.Dos

Grafik: 58% Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST** in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung





Erhöhte Ansteckungsgefahr besteht auf Amiga, Atari ST, Commodore 64, Amstrad CPC und MS-DOS.



Toenage Martent Mera Tortles" April O'Heill" Shredder" Heroes in a Malf Shell" Morraci" Bebog "Rocksteedy" are all registered mode morks of Manage Studios USA. ALL BIGHTS RESERVED.

Used with permission. Based on characters and comic books created by Kerna Eastman and Peter Leard. © 1990 Mirrage Studios, USA.

Published by Mirrorsoft Utl under lesses from Konoma" and under sale-learnes from Murraya Studios, USA.

Kooma" is a registered molecunic of Konoma Medistry Co. UT. (Seconda : 1990 Mirrage Studios, USA.

Manage Works, Irwin House, 118 Southwork Street, London SE1 05W. Tal: 071 928 1454. Fax: 071 583 3494.



Das relevante Programm



# COMPUTER

**1** 

DAS INTERNATIONALE COMPU

AT ODER SX ?

Der beste PC-Kauf für 3000 Mark

APPLE'S KNÜLLER

Der Farb-Mac unter 5000 Mark

COMPUTER TRENDS

ATARI-EXTRA

Alle ST-Modelle im Vergleich

GRAFIK FÜR ALLE

20 Malprogramme ab 100 Mark PSSST:

DIE

NEUEN

TRENDS!



Computer live bringt den Durchblick.

## COMPUTER-SPIELE



Grüne Monster kriegen von Torvak grundsätzlich Prügel (Amiga)



Des Flieger's Fluch: den Feind ich such' (C 64)

#### BARBARISCH

lles kaputtmachen ist Lieblingsbeschäftigung und Spezialgebiet iedes aufrechten Barbaren und alleiniger Inhalt von "Torvak". Das Actionspiel bietet eine Umgebung, ganz nach dem Geschmack eines Haudrauf-Sprites: Fünf horizontal, teilweise auch in die Tiefe scrollende Levels, Hunderte von marschierenden und fliegenden Feinden jeder Gestalt und eine Handvoll widerstandsfähige Endgegner. Aus den zahlreichen Grabsteinen kann man mit Hilfe der eigenen Waffe (Hammer oder Axt, Schwert oder Morgenstern)

prachtvolle Geschmeide und manch hilfreiches Extra herausmeißeln. Neben den Heilmitteln verdienen dabei vor allem magische Tränke besondere Aufmerksamkeit. Diese polieren die schartige Waffe zum mächtigen Zauberprügel, der nach längerem Drücken des Feuerknopfes Tod und Verderben auch über entfernt stehende Feinde bringt. Maximal zehn "Ladungen" enthält ein Trank. dann muß eine neue Flasche entkorkt werden. Überlebt man 600 Screens, darf als Belohnung der hexende Obergegner verprügelt werden. wi

Auf dem Prügelsektor schaffen es nur wenige Amiga-Spiele übers Mittelmaß hinaus. Auch "Torvak" kann nicht so recht überzeugen. Core-Team Das machte sich nicht einmal die Mühe, vom chronischen

Ideenmangel mit fantastischer Grafik oder atmo- auf das Genre steht, wird wahrsphärischem Schlachtenlärm scheinlich abzulenken. Über die unspek-



takulären Extras kann man als Action-Veteran nur müde lachein, auch das Erscheinungsbild der Sprites späterer Levels moliviert nicht gerade zu spielerischen Höchstleistungen. Trotzdem Ganz schlecht ist Torvak nicht. Wer

zufriedengestellt, jedoch nicht beeindruckt sein

Genre: Action

Hersteller: Core Design, Zirka-Preis: 85 Mark

4S-DOS nicht geplant

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 62% Grafik: 58% Sound: 41 %

Schwierigkeit: mittel

AMIGA 62%

Grafik: 58% Sound: 40%

C 64 nicht geplant

#### FLUG UND TRUG

chen und dem Prasidenten der Vereinigten Staaten schwant Schlimmes. Die kolumbianische Drogenmafia überschwemmt sein Land munter mit tödlichem Rauschgift. Wo alle vornehmen Ermahnungen nicht mehr fruchten, wird eine Staffel F-14-Kampfflugzeuge in den Einsatz geschickt. Beim Kampf gegen die Streitkräfte der Koksbarone stürzt Ihr Euch bei knapp einem Dutzend Missionen in einen Jet. Vier Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl. Nach Namenseingabe, Missionswahl und

as Jahr 1999 ist angebro- dem Aussuchen eines Copiloten geht's in die Lüfte, wo das Radar bald fiebrig piepst: Der erste Bösewicht naht, den Ihr mit Raketenkraft vom Himmel holen könnt, bevor der garstige Wicht das gleiche mit Euch anstellt. Bei einigen Einsätzen müßt Ihr auch Kokafelder aufspüren und zerstören. Der Flieger wird mit dem Joystick gesteuert, zusätzlich dienen einige Tasten zur Kontrolle der Maschine. Nach jedem Einsatz konnt Ihr den Spielstand speichern, um später die begonnene militärische Karriere fortzusetzen.

Früher war Epyx ein Garant für originelle, spannende Programme. Heutzutage bringen die Kalifornier nach längerer Computerspielpause nicht mehr zustande als eine solche mickrige Pseudosimulation Ihr dürft zwar hier

und da eine Taste drücken, um den Waffentyp zu wählen oder das Fahrwerk einzuziehen; im spielerische Tiefflugregionen



wesentlichen ist Snowstrike aber eine öde "lch-kriegdich-vor-mein-Fadenkreuz"-Knallerei mit allenfalls dezenten Simulationsspuren. Die 3D-Grafik ist relativ schnell. aber schmerzhaft schlicht. Spätestens nach einer

halben Stunde wird Snowstrike enorm langweilig: Absturz in

Genre: Simulation

Hersteller: Epyx, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

**MS-DOS** 29% Grafik: 35% Sound: 16% Schwierigkeit: einstellbar

**ATARI ST** in Vorbereitung

**AMIGA** 29% Grafik: 36% Sound: 400/n Schwierigkeit: einstellbar

C 64 29% Grafik: 34% Sound: 34% Schwierigkeit: einstellbar



# Allgemeine Information zu NEC PC Engine

NEC Corporation und NEC Home Electronics Ltd., Tokio, (nachfolgend "NEC" genannt) informieren hiermit sämtliche Benutzer der NEC PC Engine-Geräte Super GrafX und Core GrafX.

 Die NEC PC Engine-Geräte Super GrafX und Core GrafX werden von der Firma NEC Home Electronics Ltd. für Übertragungssysteme, die nicht mit dem deutschen Fernsehübertragungssystem verwendet werden können, hergestellt.

Aus diesem Grund vertreibt NEC die PC Engine-Geräte weder in Deutschland noch in anderen EG-Staaten. Daher werden sämtliche NEC PC Engine-Geräte in Deutschland weder direkt noch indirekt von NEC, sondern ausschließlich von Drittfirmen zum Kauf bzw. zur Verwendung angeboten.

 NEC hat kürzlich davon Kenntnis erhalten, daß gegenwärtig durch nicht von NEC autorisierte Vertriebsfirmen und Händler in Deutschland geänderte PC Engine-Geräte verkauft werden.

Im Hinblick auf derartige Änderungen der NEC Geräte sowie deren Verkauf und Verwendung übernimmt NEC keinerlei Haftung oder Gewährleistung im Falle von Fehlern oder Unfällen bei der Verwendung dieser ungenehmigten Geräte. 3. Für Fehler an in Deutschland verkauften, geänderten oder nicht geänderten PC Engine-Geräten ist NEC weder verantwortlich noch bereit, in irgendwelche Verhandlungen zwischen Käufern, Benutzern und nicht autorisierten Vertriebsfirmen und Händlern einbezogen zu werden.

Insbesondere kann NEC keine Serviceleistungen für geänderte oder nicht geänderte PC Engine-Geräte in Deutschland oder anderswo durchführen. Sofern derartige Geräte zu NEC mit der Bitte um Überprüfung oder für Servicearbeiten übersandt werden, wird NEC keinerlei Serviceunterstützung gewähren.

Die Garantieerklärungen für PC Engine-Geräte, die in Japan verkauft werden, beziehen sich nur auf nicht geänderte Geräte, welche in Japan verwendet werden.

Etwaige Garantieerklärungen von nicht autorisierten Händlern oder Vertriebsfirmen für geänderte oder nicht geänderte PC Engine-Geräte in Deutschland, berühren NEC Garantieverpflichtungen nicht.



#### **UMWELTSCHADEN**

# Debut

bei dem es mit der Umwelt nicht zum Besten steht. Aufgabe des Spie lers ist es, durch geschickte Veränderung der natürlichen Parameter (Atmosphäre, Biosphäre, usw.) wieder ei nen "sauberen" Zustand herbeizuführen. Die Idee ist löblich, die spielerische Umsetzung eine Qual. Spätestens nach einer halben Stunde ver liert man, ob der zähen Icon-Steuerung, die Geduld, da wirken auch die digitalisierten Walgesänge nicht moti vierend. Das haben offensichtlich auch die Programmierer befürchtet sie haben nicht umsonst ein kleines Geschicklichkeitsspiel eingebaut, um den Spieler bei Laune zu halten. Aller-





Klick mich, ich bin ein Umweitsûnder (Atari ST)

dings ist die Plattformhüpferei auch nicht gerade dazu angetan, die Laune des Spielers wieder zu heben. ww

Genre: Strategie Hersteller: Pandora, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARIST 22% Grafik: 40% Sound: 15%

Schwierigkeit: schwer

AMIGA 22%

Grafik: 40% Sound: 15% Schwierigkeit: schwer

C 64

nicht geplant

### **DRACHENPOWER**

# Dragon Wars

ber ein Jahr mußten Amiga-Be sitzer auf das Rollenspiel "Dragon Wars" warten. Am Spielprinzip selbst hat sich gegenüber der alten C-64-Version nichts geändert. Inter play hat es außerdem geschafft, Dragon Wars für den Arniga, 16-Bit-ge recht aufzupeppen. So erwarten Euch bei dieser Version völlig neu gezeichnete Grafiken mit 32 Farben und ein toller Soundtrack, der die Spielatmosphåre unterstreicht. Einziges Manko sind recht häufige Nachladezeiten





In der Arena ist der Teufel los (Amiga)

Wohl dem, der für die zwei Disketten ein zweites Laufwerk an seinem Ami-

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Interplay, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS Grafik: 62% Sound: 11%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

Grafik: 77% Sound: 11% Schwierigkeit: mittel

C 64 81% Grafik: 76% Sound: 7%

Schwierigkeit: mittel

## CHEERIO. MISS SOPHIE



Göttin bannt, weil sie mil einem Sterblichen sündigte", das miß fällt den Moralapo

steln im Olymp; also verwandeln sie Sophelie kurzerhand in einen Alba tros. Nach diesem Einstieg erwartet den Spieler das nackte Grauen. So phelie fliegt durch waagrecht scrollen de Level und spuckt Kugeln (vielteicht Gift & Galle?) Gleichzeitig läuft die Le benszeit rasend schnell ab; man muß sich sputen, eines der Sprites zu erwischen, die ein Zeit- oder Lebensextra hinterlassen. Netterweise sind die nicht markiert, so daß man völlig im Dun-



Farbenblind und fern der Heimat (Amiga)

keln tappt. Der Grafiker muß farbenblind gewesen sein, die Farbwahl reizt zum Brüllen, Frechheit in Tüten. al.



Genre: Action Hersteller: New Deal, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS

nicht geplant

**ATARI ST** 

nicht geplant

AMIGA

Grafik: 18% Sound: 35% Schwieriakeit: mittel

10%

C 64

nicht geplant

## **DUMPFBACKE**

o Exit" ist so richtig schön stupide: Zwei Gegner stehen sich ge genüber und prügeln aufeinander ein, was Fäuste und Joysticks hergeben Hat man gesiegt, dann wechselt der Hintergrund und der nächste Prügel knabe wartet auf seine Abreibung. Je weits drei Angriffs- und Verteidigungs schläge stehen uns dabei zur Verfü gung. Außerdem kann unser Kämpfer springen und Saltos schlagen. Dreimal im Spiel können wir uns per Ta stendruck in ein Monster verwandeln und dann einige Zeit besonders hart zuschlagen. Verlorene Lebensenergie wird durch Lockerungsübungen wie der aufgebaut. Denkt man, ob dieser Minimal-Bewegungsmöglichkeiten,





Wo ist hier der nächste Notausgang? (Amiga)

an die outen alten "Budokan"-Zeiten zuruck, dann können einem schon die Tränen in die Augen schießen.vw

in Vorbereitung

**ATARI ST** 

in Vorbereltung

Genre: Sport Hersteller: Domark, Zirka-Preis: 65 Mark

IS-DOS AMIGA

24% Grafik: 38% Sound: 19% Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

# LIFETIMES

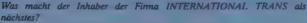
# SENTIERT: ON THE ROAD

Wir wissen nicht, was Sie gerade noch getan haben. Wir wissen aber, was der Inhaber der Firma INTERNATIONAL TRANS gerade macht:

Er wuhlt sich durch seine Post. Was haben wir denn heute" Ein Kontoauszug, hinm, besser gar nicht hinsehen. Telefonkösten. Auftragsdienst. Sprit. Reparatur - Notdienst ... Anwaltsgebuhren, naja ist alles schon bezahlt. Und das Konto ist immer noch im Plus Gott ren, und dann gleich zur Bank und das Geld überweisen. Ah sehen besser die Papiere tur den neuen Container - Truck sind da. Und eine Auftragsbestatigung! War mein Angebot also doch besser als das der Konkurrenz Wo muß ich das Zeug abholen? Madrid Was?!? Heute?

Oh Gott, schnell den Fahrer in Hannover anfunken und ihm Dampf machen Lieber ein Strafmandat wegen zu schnellem Fahren, als ein geplatzter Vertrag Sonst kommt's noch zum Prozeß. Und vor Genicht hab' ich letztens schon verloren Wegen übler Nachrede!

Ha, daber hat mein 'heber Mitbewerber' seine Ladung doch absichtlich auf der Autobahn verloren. Nur damit ich im Stau stecke. Und zu spat liefere Konnt' ich leider nicht beweisen Naja, dafur kauf ich gleich die Fahre nach England Und dann ist er dran, wenn er über'n Kanal will. Zahlt mindestens das funffache Oder noch mehr. In meine Kasse' Woll'n doch mal sehn, wer hier Trucker des Jahres wird' Und was ist das noch? Ach, unsere Verbandszeitung Ha was lese ich da? Meinem lieben Gegenspieler wurde ein Wagen beschlagnahmt? Herrlich! Und in Valencia herrscht Zuckermangel und man zahlt dort auf dem Spotmarkt fast das doppelte" Noch bes ser Schließlich habe ich davon noch 20.000 kg im Lager. Also erstmal Schluß jetzt, und einen Wagen losschicken...



Auch das wissen wir. Er sieht im betreffenden Aktenordner nach, ob er wirklich noch genugend Zucker im Lager hat Dann benutzt er das Funkgerat, um eines seiner Fahrzeuge zum Lager zu beordern. Als gewissenhafter Spediteur wird er den Fahrer anweisen, den Wagen zu checken. Und ist alles ok, taßt er 20 000 kg Zucker aufladen Anschließend schickt er den LKW nach Valencia - und selbstverstandlich versaumt er es auch nicht, den Fahrer anzuweisen, den Wagen bei nachster Cielegenheit vollzutanken.

Was machen Sie, wenn Sie wissen, daß Sie ähnliches (und noch viel mehr) erleben, wenn Sie ON THE ROAD und einen AMIGA, ATARI ST oder PC besitzen?

Sie sind ganz heiß auf ON THE ROAD. Und haben für nichts anderes mehr Zeit, ehe Sie sich ON THE ROAD gekauft haben (wir hoffen es). Und danach sind Sie sowieso für niemanden mehr zu sprechen!

ON THE ROAD. Beherrschen Sie das Speditionsgeschäft im Europa der 90'er Jahre, ON THE ROAD, Nach WALL STREET WIZARD die neue Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES, Für 1-6 Teilnehmer, Inklusive Hard-Disk-Installationsprogramm. Für jeden

- Atari ST mit SW oder Color Monitor und 720 KB Laufwerk. Amiga ab 512 kB RAM. PC ab 512 kB RAM (Maus erforderlich). Wahlweise 3,5° oder 5,25° Diskeiten. Mit Grafiken für CGA , EGA und Hercules Karten!







Händleranfragen erwünscht.

Für DM 89,95 (unverbindl. Preisempfehlung) in allen KARSTADT - Filialen mit Softwarethek, im gut sortierten Fach - und Versandhandel oder auch direkt (zzgl. DM 6, - Versandkosten) von EXPERT SOFTWARE, J. Walkowiak, Pestalozzistraße 6, 4350 Recklinghausen.

TELEFON: 02361/36267 TELEFAX: 02361/652744 BTX: 02361373214 MAILBOX: 02361/373214

## COMPUTER-SPIELE



#### Sly Spy

Oceans farbloser Spion langweilt sich nun auch auf dem Amiga durch neun kinderleichte Levels. Grafisch hat er nur wenig mehr zu bieten als auf dem ST. das Scrolling ist erwartungsgemåß sau berer, die Soundeffekte knackiger. Damit es Spielern nicht so schwerfällt, die beiden Versionen voneinander zu unterscheiden, schrieben die Entwickler noch eine recht atmosphärisches Sty Spy Thema, das als Intro-Musik herhal ten darf, im Spiel selber jedoch nicht zu hören ist

Genre: Action Hersteller: Ocean Zirka-Preis: 85 Mark

**AMIGA** 48% Grafik: 59% Sound: 36 %

Schwierigkeit: leicht



#### Sarakon

Alles wie gehabt: Die Amiga-Umsetzung von Starbytes Tüftelspiel gleicht der in Ausgabe 10/90 getesteten ST-Version wie ein Ei dem anderen. "Sarakon" ist ein gepflegter "Shanghai"-Verschnitt, der sich nicht gerade mit Originalität bekleckert, aber durchaus Spaß macht Ein anständiges Programm, das in der Flut der zahlreichen guten neuen Denk spiele allerdings ein wenig untergeht Im direkten Vergleich zu "Loopz", "Ishi do" und "Puzznic" zieht Sarakon den Kürzeren.

Genre: Denkspiel Hersteller: Starbyte Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA 69% Grafik: 52% Sound: 51%

Schwierigkeit: mittel



#### Ishido

Fast genauso schon wie die PC-Version (Test in POWER PLAY

11/90) spielt sich "Ishido" auf dem Amiga. Alle kleinen Feinheiten, finden sich auch bei der Amiga-Version (inklusive des "Orakel"). Eine sehr saubere und liebevolle Umsetzung, die jeder Denk spiel-Fan in der Sammlung haben sollte Und weil einem soviel Schönes wird beschert, ist uns das ein "Prädikatchen"

Genre: Denkspiel Hersteller: Accolade Zirka-Preis: 90 Mark

Schwierigkeit: mittel

**AMIGA** 87% Grafik: 67 % Sound: 10%





#### Cadaver

Amiga-Besitzer, die morgens gerne mit Ringen un-

ter den Augen zur Arbeit oder in die Schule wanken wollen, können jetzt mit 'Cadaver" die Nachte durchspielen Dieses Edel-Adventure der Bitmap Brothers ist ein absolutes Muß für Freunde des Fantasy-Genres und Liebhaber von intelligenten Computerspielen. Eine tolle Geschichte, feinste Animation aller Fi guren und knackige Rätsel warten auf

Genre: Action-Adventure Hersteller: Imageworks Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA 86% Grafik: 87% Sound: 61 % Schwierigkeit: schwer



#### Shuffle Pix

In "Shuffle Pix" puzzelt der Spieler in einem 5 mal 5 Steinen großem Raster ein durcheinandergewürfeltes Bild zusammen - natürlich unter Zeitdruck. Das Spielprinzip ist nicht neu, das "Original" findet man in Spielwarengeschäften. Eine Zeitlang bringt das narrensi chere Spielprinzip Spaß Doch da sich von Level zu Level nichts gravierendes andert und man auf Extras völlig verzichtet hat, hält sich der Langzeitwert in Grenzen. Wer schlichte Puzzeleien mag, wird's mögen.

Genre: Denkspiel Hersteller: Magic Soft Zirka-Preis: 50 Mark

AMIGA 38% Grafik: 36 % Sound: 54%

Schwierigkeit: mittel



#### Manix

Es kommt, wie es kommen muß Auch Amiga-Besitzer können jetzt mit Gummiball Filbert durch die Gegend hüpfen und bunte Felder umfärben. Leider hat sich an der umstandlichen Steuerung und der eigenwilligen Perspektive des Spielfeldes nichts geändert. Noch immer ist es ein Glücksspiel, wenn man die richtigen Felder treffen will. Ein unübersichtliches Geschicklichkeitsspiel mit gebremstem Spielspaß. Der Zweispieler-Modus ist ganz

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Millenium Zirka-Preis: 75 Mark

39%

AMIGA Grafik: 44% Sound: 40% Schwierigkeit: mittel



#### Fire & Forget II

Auch auf dem Amiga sucht man den Spielspaß mit der Lupe: Der Spieler steuert ein Auto auf einer langen Straße und ballert Feindformationen ab. Wenn man nicht steuert, fährt der Wagen interessanterweise von selbst um die Kurven - Knight Rider läßt grüßen. Die Formationen kommen so schnell herangeschossen, daß man kaum reagieren kann. Da sich von Level zu Level kaum etwas ändert, stellt sich schnell das gro Be Gåhnen ein: fade, fuzzlig, Friedhofsstimmung. Nur für Sammler.

Genre: Rennspiel Hersteller: Titus Zirka-Preis: 85 Mark

20% **AMIGA** Grafik: 37 % Sound: 34 %

Schwierigkeit: mittel



#### **Curse of the Azure** Bonds

Die langerwartete Fortsetzung des Rollenspiel-Knüllers "Pool of Radiance" für den Amiga: In "Curse of the Azure Bonds" könnt Ihr die weiteren Abenteuer Eurer Lieblingshelden verfolgen. Wieder warten gefährliche Monster und knackige Rätsel auf Euer Geschick im Umgang mit den Fantasy-Welten, Vorbe haltlos jedem Rollenspieler zu empfeh len. Charaktere aus "Pool of Radiance" können übernommen werden

Genre: Rollenspiel Hersteller: SSi Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 85% Grafik: 72 % Sound: 35%

Schwierigkeit: schwer





### Rick Dangerous 2

Die Amiga-Version von "Rick Dange rous 2" unterscheidet sich kaum von der tollen ST-Fassung. Allein der Sound wurde etwas aufgepeppt. Wer den Vorgänger mochte, wird den deutlich besser durchdachten und grafisch an spruchsvolleren zweiten Teil mit Haut und Haaren verschlingen. Die Rätsel sind größtenteils logischer, und dank fünf großen Levels ist für Abwechslung gesorgt. Alles in allem ein exzellenter Rätselspaß für Joystick-Akrobaten, den man nicht versäumen sollte

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Microstyle Zirka-Preis: 85 Mark

**AMIGA** 84% Sound: 49 % Grafik: 70%

Schwierigkeit: schwer



#### Intern. Soccer Challenge

Eine ungewohnliche Perspektive macht noch lange kein ungewöhnlich gutes Spiel. Obwohl die 3D-Darstellung des Spiellelds bei der Fußballsimulation "International Soccer Challenge" an sprechend ist, will kein rechter Spiel spaß aufkommen. Das Programm ist zu unubersichtlich und berechenbar, es gibt keinen Zwei-Spieler-Modus und die PC-Version ist langsam. Erst auf ATs ge ben die Spieler halbwegs Gas.

Genre: Sport Hersteller: Microstyle Zirka-Preis: 85 bis 100 Mark

MS-DOS Grafik: 67 % Spund: 25%

Schwieriakeit: leicht



#### Flimbo's Quest

Das relativ simple Geschicklichkeits spiel "Flimbo's Quest" kann auch in der ST-Fassung nicht begeistern. Ganz im Gegenteil: Dank dem etwas ruckligen Scrotling wird einem die mittelmäßige Mischung aus Hüpf-, Spring- und Ein sammelspiel zusätzlich versatzen. Der Spielablauf ist recht eintönig und die wenigen Extras sprühen nicht gerade vor Originalitât Da auch in höheren Levels bis auf neue Grafik keine Abwechs lung geboten wird, läßt die anfängliche Motivation schnell nach.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: System 3 Zirka-Preis: 85 Mark

ATARI ST 50%

Sound: 45% Grafik: 63%

Schwierigkeit: mittel



#### Midnight Resistance

Die fähigen C-64-Programmierer sind doch noch nicht ausgestorben. Mit ei ner erfreulich guten Umsetzung des neun Levels langen Ballerspiels "Mid night Resistance" hält Ocean die Commodorianer diesen Monat bei Action Laune. Gegenüber der in POWER PLAY 10/90 getesteten Amiga-Version fiel le diglich der Zwei-Spieler-Modus flach Alle Levels, Extras sowie die gute Steuerung sind erhalten geblieben.

Genre: Action Hersteller: Ocean Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

68%

C64 Grafik: 69% Sound: 67 %

Schwieriakeit: mittel



Andreas Albert & Partner Liegnitzerstr. 13 8038 Gröbenzeli Tel 08142/8273 & 8274 Tel 08142/53912

| 004  |  | ,  | -  |  |
|--|--|--|--|--|
| C64  | Disk   |  | ST /   |  |
| APPRENTICE OT * ATOMIC ROBORD DT BADLANDS *  | 37,90  | 000 ATTACK SUBMARINE<br>A10 TANK IQULER<br>ADV TACTICAL FIGHTER DT *   |  | 86,80<br>84,80<br>86,80  |
| BADLANDS *<br>BUCK ROGERS  | 37,90<br>36,90<br>98,90                            | ADV TACTICAL FIGHTER DT *  | 86,90  | 86,80  |
| CENTAURI ALLI *  | 6.6  | A10 TANK IGULER ADV TACTICAL FIGHTER DT * ATOMIC ROBOND DT AWESOME DT BACLANDS * BAT DT BAT DT BAT DT BAT DT   |  | 50,00<br>75,00<br>50,00<br>75,90<br>65,90<br>65,90<br>50,90<br>50,90<br>50,90<br>54,90<br>72,90<br>65,00 |
| CHALLENGERS COMPILATION  | 54,80  | BADLANDS 1   | 99,90  | 59,90  |
| CHALLENGERS COMPILATION CHAMPIONS OF IRTHIN OT DINOWARS DRAGONS BREED OT * DRAGONS BREED OT * DRAGONS BREED OT * OROBORN STRIKE * FIS COMBAT PLOT DT GOLDER AXE * HOTERNATIONAL BOCCER CHALLENGE IOCK OFF 2 DT KIND OF MARGE 2 IONGS BOUNTY DT LOOPZ *                               | 39,60  | BATTLECHESS 2 DT * BETRAYAL OT * CADAVER DT  |  | 85,90  |
| DRAGONS BREED OT .   | 29,90  | CADAVER OT   | 69,90<br>65,90<br>50,90                            | 08,90  |
| FIS COMBAT PILOT DT  | 89,90<br>47,90<br>38,90                            | CAPTIVE  | 50,80  | 59,80  |
| GOLDEN AXE   | 38,80<br>54,90                                     | CHAMPIONS OF KRYNN DT 1MB  | 54.80  | 59,90  |
| JOCK OFF 2 DT  | 39,90  | CHAOS STRIKES BACK CHESS SIMULATOR CHUCK YEAGERS 2 DT * CURSE OF AZURE BONDS DT 1MS DINOWARS DT  | 54,80<br>58 90<br>85,80                            | 59,90  |
| KIND OF MAGIC 2  | 39,90  | CURSE OF AZURE BONDS OT 1MS  | 85,80  | 89 90  |
| LOOPZ *  | 49,90<br>37,90<br>37,90<br>46,90                   | DINOWARS DT  | 54,90  | 54,80  |
| LORDS OF CHAOS DT LORDS OF DOOM DT LOTUS TURBO CHALLENGE DT MANCHESTER UNITED DT   | 37,90  | DRAGON FUGHT DT<br>DRAGON WARS   | 72.90  | 85.90  |
| LOTUS TURBO CHALLENGE DT .   | 38,80  | DUNGEONMASTER DT (1MB)   | 85,00<br>89,90<br>54,90<br>86,90<br>75,90<br>85,90 | 65,00  |
| MANCHESTER UNITED DT<br>MIDNIGHT RESISTANCE DT   | 37,80  | F-16 MISSION DISK VOL. 2 DT  | 54,90  | 54,90  |
| WUDS MUDS MANUAREM OT ORIENTAL GAMES OT PLATINUM COMPILATION OT RA DT  | 37,90<br>38.90<br>37,90<br>38,90                   | FIG MISSION DISK VOL. 2 OT<br>F-18 MISSION DISK VOL. 2 OT<br>F-19 STEALTH FIGHTER OT<br>FINAL BATTLE OT<br>FLUGHT OF INTRUDER OT *<br>FLUGHT OF MANDOSE<br>MIDSION MA DT   | 88 90  | 59,90<br>54,90<br>66,90<br>65,90<br>75,90  |
| NINJA REMIX<br>OIL IMPERIUM DT   | 37,90  | FUGHT OF INTRUDER DT .   | 78,80  | 75 90  |
| ORIENTAL GAMES OT *  | 48.90  | FLIP IT & MAGNOSE  | 89,90  | 59,90  |
| PLATINIUM COMPILATION DT<br>RA DT  | 49,90<br>35,90                                     | IMPERIUM DT<br>INDIANA JONES 3 ADV DT<br>INDIANAPOLIS 500 CT<br>INVEST DT<br>ISHIDO DT   | 85,90  | 59,90<br>85,90<br>85,90<br>85,90   |
| RICK DANGEROUS 2   | 38,80  | INDIANAPOLIS 500 DT  | 86,80  | 85,80  |
| PINGS OF MEDUSA DT   |  | ISHIDO DT  | 00,00  | 85,80  |
| CADACON 1  | 27,90<br>37,90<br>29,90                            | ISHIDO DT T CAME FR DESSERT 1 MS DT IT CAME SCENERY DISK DT. JAMES POND DT KICK OFF 2 DT KILLING GAME BHOW DT KINGS GUEST 4  |  | 74,80  |
| SECOND WORLD<br>SECRET OF SILVERBLADES<br>SEGA MASTER MIX DT<br>SILENT SERVICE<br>SLY SPY  |  | JAMES POND DT  | 00,00<br>00,00                                     | 39,90<br>99,90<br>59,90  |
| SEGA MASTER MIX DT   | \$4,80<br>37,80<br>37,90                           | KICK OFF 2 DT  | 50,90  | 59,90  |
| SILENT SERVICE   | 37,80  | KINGS QUEST 4  |  | 99,90<br>89,90<br>49,90  |
| SOCCER MANIA OT<br>SPY WHO LOVED ME<br>STARCONTROL *   | 45,90  | KLAX<br>LEGEND OF FAIRGAIL DT  | 49,90  | 49,90  |
| SPY WHO LOVED ME   | 38,90  | LEMMINGS   | 85,90<br>56,90                                     | 85,90<br>59,90<br>58,80  |
| STARFLIGHT DT  | 38,90  | LETTRIX DT<br>LIGHT CORRIDOR DT. *   | 86,90  | 58,80  |
| STRATEGO DT *  | 47 90<br>38,90                                     | LOOM DT  | 89,90  | 69.90  |
| SUPER OFF ROAD RACER *   | 45.90  | LOOPZ  | 56,90  | 56 90  |
| STANCONTROL ' STANFLOOD T ' STANFLOOD T ' STULN RUNNER ' SUPER OFF POAD RACER ' TESTORNE 2 THE COMPLATION '  | 46,90  | LODIS OF DOOM OF LOST PATROL OF LOTUS TURBO CHALLENGE OF MITTANDE  | 89,90<br>56,90<br>85,90<br>49,90                   | 95,90<br>69,90<br>59,90<br>95,90<br>59,90  |
|  | 47,80<br>37.80<br>88,60                            | LOTUS TURBO CHALLENGE DT<br>MI TANK PLATOON DT   | 99,90  | 56,90  |
| WHEELS OF FIRE DT  | 49,90  | MAGIC FLY DT   | 85.60  | 85,80  |
|  | 37,80  | MANIX<br>MIDNIGHT RESISTANCE DT  | 59,90  | 50,90  |
| ZAK MC CRACKEN DT .  | 84.90  |  | 89,90<br>99,90<br>64,90                            | 84,90  |
| IBM  |  | MUDS<br>NEUROMANCER DT   | 86,80  | 60,90<br>65,90<br>50,90<br>50,90<br>65,90<br>65,90<br>50,90<br>50,90<br>11,90                            |
| AIR TRANSPORT PILOT  | 99.90  | NETRO DT OPERATION HARRIER DT OPERATION STEALTH DT OPERATION STEALTH LÖBUNG  | 89,90<br>89,90<br>11,90                            | 50,90  |
| ALTERED DESTINY<br>BATTLECHESS 2<br>BART'S TALE 3 *  | 99,90<br>75,90<br>75,90<br>65.90                   | OPERATION STEALTH DT   | 89 90  | 50,00  |
| BART'S TALE 3 *  | 65.80  | OPERATION STEALTH LÖBUNG   | 11,90  | 11,80  |
| BLADE WARRIOR  |  | PARADROID BO DT  | 85,90<br>59,90<br>65,90                            | 59,80  |
| CHAMPIONS OF THE RAJ * EPYX SPORTING GOLD DT EXTASE *  | 09,90<br>06,90<br>06,80<br>06,80                   | OPERATION STEALTH LOBURNS ORBESTRIAL GAMES DT PARADRODI BO DT PRIVATES DT PLOTTING PLOTTING P | 86,90  | 8, A<br>90,80<br>95,90<br>50,90  |
| EPYX SPORTING GOLD DT<br>EXTAGE '  | 95,80  | POOL OF RADIANCE DT 1 MB   |  | 50 80  |
|  | 89,80  | POPOLUS DT   | 84,90  | 94,80  |
| IMPERIUM DT *  | 74.80  | PORTS OF CALL OT   |  | 50.8C  |
| INTERNATIONAL SOCCER CHALL DT  | 89,90<br>74,90                                     | POWERMONGER DT *   | 86,80  | 95.90  |
| FOUNTAINE OF DREAM MEPERIUM D'I MOUNTAINE SE ADV D'I MOUNTAINE SOCCER CHALL D'I MOUNTAINE SOCCER CHALL D'I MOUNTAINE SOCCER CHALL D'I T'CAME FROM THE DEBERT D'I T'CAME FROM THE DEBERT D'I TOMAS BOUNTY TOMAS QUEST 5 TOMAS BOUNTS LOST PATROL, D'I MEAN STREES D'I MEAN STREES D'I | 75,90<br>75,90                                     | PRINCE OF PERSIA   | 85,90<br>85,90<br>86,90<br>54,90                   | 50,90<br>95,90<br>85,90<br>96,90<br>54,90  |
| KINGS BOUNTY   | 74,90  | R A DT<br>RED STORM RISING DT  | \$4,80   | 54,90  |
| IONGS QUEST 5<br>LHX ATTACK CHOPPER  | 74,90<br>89,90<br>99,90<br>75,90                   | RED STORM RISING OT<br>RICK DANGEROUS 2<br>ROQUE TROOPER   | 89,90  | 86.90<br>89.90<br>89.90<br>54,90<br>66,90  |
| LOST PATROL DY   | 75,90  | ROGUE TROOPER  | 99,90<br>49,90<br>54,90                            | 54.00  |
| MEAN STREETS OT  | 72,80<br>78,80                                     |  | 84,90  | 54,80  |
| MIDWINTER DT   |  | SECURIO WOULD SHOCKWAYE SIM CITY DT SIM CITY TERRAIN EDITOR DT. SIMULGRA DT * SOCCER MANNA COMPILATION SPECBBALL 2 * STARCONTROL STARCONTROL   | 72,90  | 72,80  |
| MEO DIGI JOYSTICK ADAPTER DT<br>OLS WELL<br>OPERATION HARRIER DT<br>OPERATION STEALTH DT<br>OVERUN *   | 74,80<br>98,90<br>86,90<br>72,90<br>75,90<br>86,90 | SIM CITY TERRAIN EDITOR DT.  |  | 39.90  |
| OPERATION HARRIER DT   | 58,90  | SHULGRA OT .   | 85,90  | 96,90  |
| OPERATION STEALTH OT   | 78,90  | SPEEDBALL 2  | 85,80<br>85,80                                     | 96,90  |
| OVERUN PGA TOUR GOLF DT PORTS OF CALL DT   | 86.90  | STARCONTROL<br>STARFLIGHT  | 59.90  | 39.90  |
|  | 54.00  | SUPREMACY  | 89,90  | 80,80  |
| RAILROAD TYCOON OT   | 84,90  | STARCONTROL STARFLIGHT SUPREMACY SWORD OF SAMURAL TEAM YARKEE OT TEAM YARKEE OT  | 99,90<br>89,90<br>85,90<br>85,90                   | 45 90  |
| R A OT<br>RALIADAD TYCOON OT<br>RICK DANGEROUS 2 *<br>SECOND FRONT *<br>SECOND WORLD<br>SECRET OF MONKEY ISLAND ENGL.  | 72.80  | THEIR PINEST HOUR DT<br>TRANSWORLD DT<br>TOM AND THE GHOST DY  | 89,90  | 96,90<br>96,90<br>96,90<br>96,90<br>96,90<br>96,90<br>96,90<br>96,90<br>96,90                            |
| SECOND WORLD   | 72,90<br>59.90<br>59.90                            | TOM AND THE GHOST DY .   | 85,90  | 86.80  |
| SHARKEYS .   |  | TOWER FRA DT TOURNAMENT GOLF TURRICANE DT ULTIMAS UMB 2 DT   |  | 80,00  |
| SILEND SERVICE 2 DT  | 86,80<br>84,80<br>39,80<br>84,80<br>74,90          | TURRICANE OT   | 86,90  | Rut Bri  |
| SHA CITY TERRAIN EDITOR  | 39,90  | ULTIMA 5   | 78,90<br>72,90<br>66,90<br>59 90                   | 54,80<br>79,00<br>72,80  |
| SNOWSTRIKE   | 84,80  | UNIVERSE 3 *   | 72.90<br>86.80                                     | 72,90  |
| SMARKEYS SMEND SERVICE 2 DT SM CITY TERRAIN EDITOR SMO CITY TERRAIN EDITOR SMO WSTRIKE SPEEDBALL 2 * SOUNDKARTE SOUNDSLASTER   | 33W.BD   | UN SQUADRON *  | 50 90  | 50.8   |
| STARCONTROL<br>STORMOVIK SU 25 DT  | 76.00  | VAIONE DT<br>VOODOO KNIGHTMARE DT  | 85,90  | 85,86  |
| STRATEGO *   | 88,90<br>75,90                                     | WILD WEST WORLD DT<br>WHEELS OF FIRE   |  | 85,9   |
| CT SUPERIOR OF CT  | 900.000  | WHEELS OF FIRE   | 88 90  | 00.0   |

**AMIGA ZUBEHÖR** 

\* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR \* Innum vortichellt Late gegen frankleiten Rückumschlag Blas Computartyp angeben (Hachnerhver plus 7.00 DM Vortiguese plus 5 50 DM \* Austend Euroschl

# WIR BRAUCHEN SIE ALS EXPERTEN.

WAHLEN SIE DIE HARD-UNDSOFTWARE DES JAHRES. **TOLLE PREISE FUR 700.000** MARK.

# OMPULEI 12. Dezember 1990 10. Magazin PERSÖNLICH 26/90 12.Dezember1990 Das 14 tügige Magazin

Sensationelle

Wählen Sie die **Hard-und Software** 

TEST! 4 PCs um 5000 Mark

TEST: 4 Postscript-Brucker

TEST: 1 Ganzaultenmonitor

TEST: 1 Magnetuoptical-Disc

TEST: 1 Weekselfestplatte

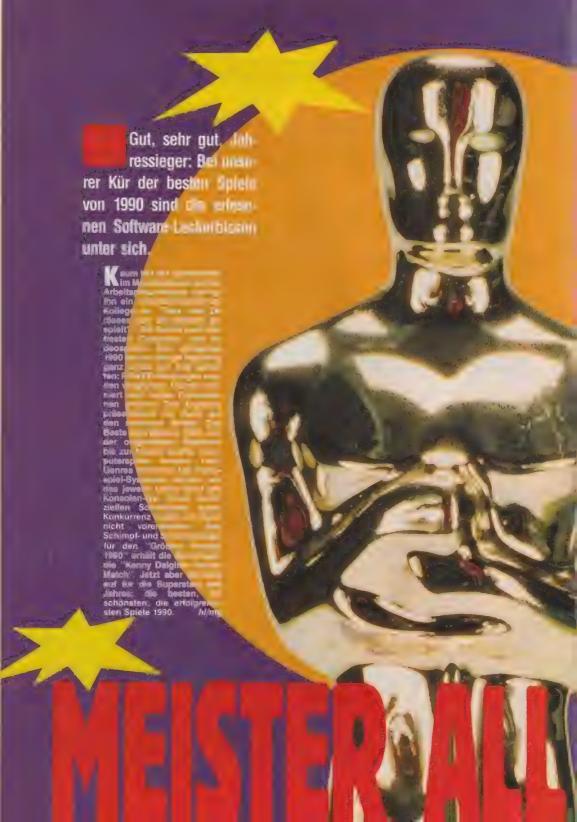
ST. 2 Stroumer

Ti 6 Takellankalkulailonen

: I dBase-Complion

Bestenliste mit Hard- und Software-Einstufung







The second of th

Railroad Tycoon Programm/erer Sid Meier bedankte sich mit diesen Zeilen für die Auszeichnung

Keiner raumte heute so ab wie die gute alte Eisenbahn: Mit einer POWER-Wertung von 92 Prozent dampfle Sid Meiers Wirtschaftssimulations-Strategiespiel Railroad Tycoon der Konkurrenz davon. Als Prasident einer Eisenbahngesellschaft im 19. Jahrhundert, mußt ihr ein

stattliches Schienennetz aufbauen. Dabei
mussen Angebot und
Nachtrage der einzelnen
Stadte ebense berücksichtligt werden wie die
Fallstricke des Unternehmertuns in Form von nettig schlingernden Aktienkursen Wie kein anderes Computerspiel des Jahrgangs
1990 vereint dieser Titel Originattat und Spielwitz Verschiedene historische Szenatien und Schwierigkeitsgrade sorgen für die immense Langzeitmotivation. Im
Moment ist unser Computerspiel des Jahres 1990 "nur
für MS-DOS-PCs erhaltlich.
Microprose arbeitet aber zur
Stunde an Umseltzungen für
Amiga und Atari ST.

These Laves

Francis S. Laves

Brancis S. Laves

Lana Conserver,

Lana Conserver,

L. Transies S. Laves Door Dan

A NATA TO SON THE STREAMED S. WITH

STREAMED S. LAVES S. WITH

STREAMED S. LAVES S. LAVES S. LAVES S.

Laves Laves S. Laves S. Laves S. Laves S. Laves

Laves S. Laves S. Laves S. Laves S. Laves

Laves S. Laves S. Laves S. Laves S. Laves

Laves S. Laves S. Laves S. Laves S. Laves

Laves S. Laves S. Laves S. Laves S. Laves

Laves S. Laves S. Laves S. Laves S. Laves

Laves S. Laves S. Laves S. Laves S. Laves

Laves S. Laves S. Laves S. Laves S. Laves S. Laves

Laves S. Lav

Trotz harter Konkurrenz in Form von Microprose, Origin und Lucastilm Games sicher-

Mark Lewis, Europa-Boß von Electronic Arts, freut sich über die Wahl te sich Electronic Arts auch 1990 unsere Auszeichnung Bestes Software Haus. Es war beeindruckenit, wie diese Firma 1990 ein sehr gutes Computerspiel nach dem anderen vorlegte (z. B. -Powersonger., -P6A Tour Golfs-Jimperium. -LMX Attack Choppers. -Ski or die- und -Flood.) Einen solichen Ausstoß an Top-Titein hatte kein anderer Hersteller von Camputerspielen vorzuweisen

EL CTRUNIC ARTS

1990 war das Jahr der Denkspiele, 1990 war das Jahr von Klax. Die Schopfung der findigen Spieldesigner von Atari Games ist das makelloseste Schnelldenkerspiel für Computer seit Tetris" Harmlos klappen die Klotzchen ein Fließband herunter, eiligst mußt Ihr sie so stapeln, daß bestimmte Kombinationen gleichtarbiger Brocken gebildet werden. Da mußten selbst geruhsamere Steinchen-ableg-Spiels wie "Puzznic" und "Ishido" mit den folgenden Platzen vorliebnehmen Klax ist für Amiga, Atari ST und C64 erhaltlich. Aber Vorsicht: Wer's zulange spielt, dem dreht der Viereck-Klotzchenblick...



Transfer of the control of the contr

Das beste Rollenspiel. Ultima VI von Origin

Lord British laßt wieder bitten: Zum zehnjahrigen: "Ultima- Jubilaum tischte er den
sechsten und besten Teil der
Rollenspiel-Saga auf. Durch
spektakulare VGA-Grafik und
ein neues Icon-System ist Ultima noch schoner und einfacher zu steuern gewinden.
Die Feille an Details macht
den sechsten Teil der Saga
zur regelrechten Fantasy-

welt-Simulation, in der alle Spielfiguren ein reges Elgenleben führen. Ein Spiel wie ein schoner Roman, in dessen Handlung man regelrecht versinkt. Die MS-DOSVersion ist als einzige bereits erhaltlich. Erscheinungstermine für die angeklindigten Amiga- und ST-Umsetzungen von "Ultima VI" stehen noch aus.

## Bestes Adventure: The Secret of Monkey Island

Honercom, Clima announce in the common of th

Railroad Tycoon ist das Groöte seit Erfindung der elektrischen Eisenbahn Wir bauen eine Station Wir legen Gleise. Wir kaufen einen Zug. Die Aktionare sind begeistert, die Fahrgaste stehen Schlange und die Aktienkurse der Kunkurrenz gehen auf Tauchstation – selten so einen Spaß gehabt. Ein perfekt designtes Spiel. Unter MS-DOS bereits voll in Fahrt, an Amiga und ST-Umsetzungen wird gerade programmiert.



Das beste Strategiespiel: Railroad Tycoon von Microprose





Company of the state of the sta



### Bestes Sportspiel: PGA Tour Golf

Turniersieger, bei einem Bobb immellen bei Bobb

The state of the s

Microschuler beschert
Antargotaler er flus
men wir alle schon ruch
tres Schlei pleifen; Dun
Dum Didel Dum Dum
Vierenm Amlos Ato
11 om CAA besitzt derfoe



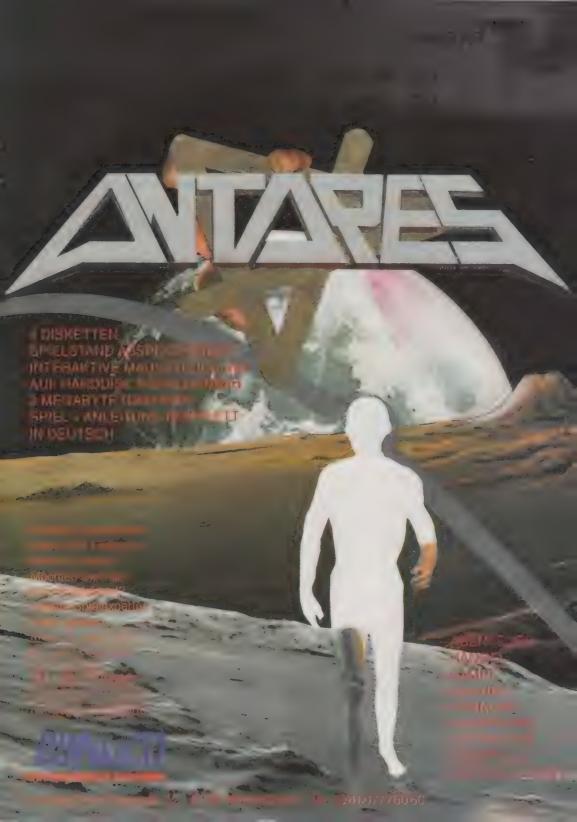
The second control of

i shi: Der stilvoli autoemos: U-Boot Klaseller Sieservice II' konkumers, het Attack Chopp— Learning the first series with the discount of t



Control of the contro







Das beste Game Boy Spiel: Tetris von Nintendo

Mit der Game-Boy-Version des genialen Denkspiels Fetris haben sich die Nintende-Programmierer seiber übertroffen. Zusatzlich zum normalen Spiel wurde ein famoser Zwei-Spieler-Meduseingebaut, der auch in zehn Jahren nich für Spaß und Spannung unter den Game-Boy-Besitzern sorgen wird. Die POWER-Wertung von 96 Prozent für diese Tetris-Version ist die höchste Wertung, die POWERPLAY je vergeben hat. Andere tantastische Spiele wie Super Mario Land hatten das Nachsehen.

Unter den wenigen Spielen, die 1990 für das Lynx von Alari erschienen, zählen zwei Module zur absoluten Elite. Zum einen ist dies die tolle Lynx-Adaption des Tuftel-Hits Klax' (gewinnt den Preis "Bestes Denkspiel") und zum anderen der eriginelle Geschicklichkeitstest "Chip's Challenge Das 144-Level-haltige Spielvergnugen war der POWER PLAY 84 Prozent und die Auszeichnung "Bestes Lynx-Spiel" wert.





Das beste PC Engine-Spiel: Mr. Heli von Irem

Unter all den lantastischen Ballerspielen, die 1990 für die PC Engine erschienen, schnitt die driginalgetreue Umsetzung des Arcade-Hits Mr Hell mit 90 Prozent am besten ab. Knapp dahlnter plazierte sich die PC-Engine-Version von "Klax", das dafür den Preis für "Bestes Denkspiel" einheimste.





By interesting the Manager programmer in the second interesting the



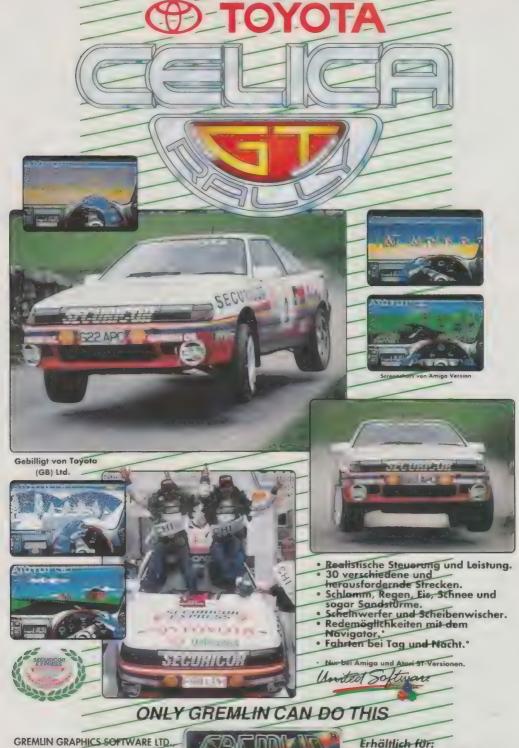
#### Bestes Mega Drive-Spiel: The Return of Shinobi

(auch als Super Shinobl be-



## Bestes NES-Spiel: Tetris

Das beste Tuftefspiel after 
promiter and pr



CARVER HOUSE, 2-4 CARVER STREET,
SHEFFIELD S1 4PS. GROBBITTANNIEN

"Vertrieben von United Software GMBH."

Frindflich für:
AMIGA, ATARI-ST/STE.
SPECTRUM, AMSTRADKassette und Diskette.

Wer schon immer einmal sehen wollte wie ein Film entsteht, hat jetzt die Gelegenheit dazu: Wir verlosen, zusammen mit der Firma Linel, einen Exklusivbesuch bei den Machern der Unendlichen Geschichte in den Münchner Bavaria-Studios.



Wer haucht dem Drachen seinen feurigen Atem ein?

Die unendliche Geschichte von Michael Ende war ein Welterfolg, und auch der zweite Teil der Filmumsetzung schlägt wieder alle Rekorde an den Kinokassen. Ihr habt jetzt die Gelegenheit, hinter die Kulssen zu schauen und all die

fantastischen Figuren, Monster und Drachen aus der Nähe zu bewundern. Die Schweizer Software-Firma Linel, derzeit mit den Computerspielumsetzungen der Unendlichen Geschichte beschäftigt, verlost in Zusammenarbeit mit dem Filmverleih Warner Bros. eine exklusive Führung für zwei Personen durch die Münchner Bavaria-Studios. Speziell für Euch öffnen sich die geheimnisvollen Studios, in denen der Steinbeißer und der Glücksdrache Fuchur ihre Streiche aushecken. Hier könnt Ihr den Tricktechnikern und Produktionscrews bei der Arbeit zuschauen, und mit etwas Glück winkt ein Ritt auf den starken Schultern von Fuchur.

Selbstverständlich gehen auch die anderen nicht leer aus: Eine ganze Menge Buchund Sachpreise warten auf Euch. Wenn Ihr zu den glücklichen Gewinnern gehören wollt, müßt Ihr uns nur den Titel eines anderen bekannten Buchs von Michael Ende nennen. Ein kleiner Hinweis: Skrupellose Zeitdiebe spielen eine entscheidende Rolle. Schickt Eure Karten wie immer an die bekannte Adresse:

Verlag Markt & Technik AG Redaktion POWER PLAY Stichwort: Unendliche Geschichte Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar

Der Einsendeschluß ist der 20.1.1991. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wir wünschen allen Fantasiern viel Glück! vw

◆ Die Tricktechniker bei der Arbeit: Die Silberstadt erhält den letzten Schliff.

GEWINNT EINE REISE NACH



1/91 727



# Bei »Four Systems Computersoftware « haben SIE die Trümpfe in der Hand!

Spiele + Anwendungen jeglicher Art!

**NEU** in Braunschweig

demnächst auch als Ladengeschäft

Und so können Sie uns erreichen:

1. Telefon: 0531/797291

2. Fax: 0531/798271

3. Brief: Autorstr. 23 3300 Braunschweig

#### TOUCHDOWNS ZUM VERLIEBEN

# John Madden Football

Bei Electronic Arts kommt man immer mehr auf den Videospielgeschmack: Handelte es sich bei den ersten beiden Mega Drive-Modulen dieses Software-Hauses noch um 1:1-Umsetzungen von Computerspielen, so wurde die Sportsimulation 'John Madden Football" von Grund auf neu programmiert. Mit dem gleichnamigen Computerspiel für PCs hat es nur noch den Titel gemeinsam, Grafik-Look und Steuerung wurden Mega Drivegerecht aufgemöbelt. Ihr sucht Euch eines von 17 American Football-Teams aus und könnt ein Match gegen den Computer oder einen Freund bestreiten. Besonders spannend ist der Play Off-Modus, bei dem

man im K.O.-System um die Meisterschaft kämpft. Nach jeder Runde erscheint ein Paßwort, damit Ihr später beim selben Spielstand weitermachen könnt. Die Teamwahl ist sehr wichtig, denn alle Mannschaften haben unterschiedliche Stärken und Schwächen. So glänzt z.B. San Francisco mit einem paßsicheren Quarterback, der aber für die Laufarbeit weniger toll geeignet ist. Tabellen mit den Spielerstärken jeder Mannschaft finden sich am Ende des dicken Handbuchs.

Mit einer übersichtlichen "3D-schräg-von-oben"-Ansicht bietet John Madden Football eine ungewöhnliche Perspektive, die am ehesten mit Noch nie war ich so froh, daß Sega den Mega Drive-Joypads gleich drei Feuerknöpfe spendiert hat John Madden Football nutzt diese oppulente Kontrollvielfalt konsequent aus und spielt sich dadurch besonders unkompliziert und elegant. Das

Modul ist von vorne bis hinten blitzblank durchgestylt: Meisterschaftsmodus, Paßwortsystem, Zwei-Spieler-Modus, unterschiedlich agierende Mannschaften und erlesene taktische



Spielzüge machen dieses Cartridge zum Muß für Football-Fans. Schneidig und praktisch ist die perspektivische Grafik, die wegweisend für

Sportsimulationen sein könnte. Abgerundet wird das gute Stück vom voluminösen Sound, den Com-

puterveteran Rob Hubbard komponierte: rockige Jingles und glasklare Sprachausgabe sorgen dafür, daß man sich wie im Stadion fühlt — fehlt nur noch der Colaverkäufer



Genre: Sport Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE

8196 Schwierigkeit: mittel

Grafik: 80% Sound: 77%

der Grafik bei Tengens "Cyberball" vergleichbar ist. Der perspektivische Effekt ist sehr überzeugend, weil Spielfiguren. die zum oberen Bildrand (also vom Betrachter weg) laufen, stufenlos kleiner werden. Wie es sich für American Foot-

ball gehört, ist neben Action auch viel Taktik im Spiel. Ihr habt die Wahl zwischen einer Fülle von Angriffs- und Verteidigungsspielzügen, Ist der Ball freigegeben, werden die drei Feuerknöpfe des Mega-Drive-Joypads hervorragend ausgenutzt. Laßt Ihr Euren Quarterback übers Feld rennen, so bewirkt der entsprechende Knopfdruck entweder einen Sprung nach vorne, einen Satz nach oben oder einen Checkversuch, um einen anstürmenden Gegenspieler umzurempeln. Beim Paßspiel erscheinen am oberen Bildrand drei Fenster, in denen die drei potentiellen Ballempfänger in Nahaufnahme gezeigt werden. Entscheidet Euch für denjenigen, der am günstigsten postiert ist und drückt auf Knopf A, B oder C, um den Paß zum entsprechenden Mann zu werfen. Der Erfolg des Spielzugs hängt natürlich auch von der Qualität der einzelnen Spieler ab. Ist z.B. Euer linker Empfänger ein Meister seines Fachs mit überragenden Werten, dann solltet Ihr bevorzugt ihn anspielen.

Netter Service: Zwischenergebnisse anderer Partien werden eingeblendet und ein, zwei spielentscheidende Angriffe in "Sportschau"-gerechten

Häppchen kurz gezeigt. Die Anleitung erklärt den Spielablauf zwar hervorragend, aber Ihr solltet mit den American Football-Grundregeln vertraut sein, um alle Feinheiten auskosten zu können. hl

◆ Die Breitschulter-Boys sind bereit: Ball frei (Mega Drive)





Ein Blick auf den Play Off-Spielplan. Rechts: Etwas Statistik in der Halbzeitpause (Mega Orive).





Kampf der Giganten: Axis gegen Black Knight (Mega Drive)

### MEHR FEUERKRAFT FÜRS GELD



xtrawaffenfanatiker bekommen feuchte Augen, wenn der riesenhafte Kampf-roboter "Axis" durch postnukleare Ruinenlandschaften stampft. Mit rund einem Dutend Raketenwerfern, Laserwehren unter der rostfreien Panzerung ist er für jede Konfrontation mit Hubschraubern und Panzern, Winz-Robotern und androiden Kolossen bestens gerüstet. Zudem verkraftet er eine ganze Menge feindlicher Treffer. Wird die Luft auf dem in alle Richfeld zu bleihaltig, bringen ihn ein paar Düsenstiefel schneler hinter die rettende Häuserwand, als feindliche Rohre feuern können. Mit dem dritten Feuerknopf des Joypads wird auf einen Status

Leergeballerte oder wirim wildesten Kampfgetümmel ausgewechselt werden Das Spielgeschehen beobachtet man "schräg von oben", die sieben Levels selbst sind zweigeteilt: In der ersten Hälfte muß eine bestimmte Anzahl feindlicher Fahrzeuge und Roboter durch die 3D-Landschaft gelagt werden, in der zweiten tritt man gegen eine ebenfalls vorgegebene Anzahl besonders bösartiger Endgegner an. Extrawaffen- und Lebensenergiebehalter flitzen, je nach angewahltem Schwieder zahlreich durch die Landschaft, die es später auch in einer Nacht- und in einer Hochplateauversion gibt. wi

Axis spielt sich nicht annahernd so gut wie es aussieht. Selbst wenn man sich an die komplizierte Steuerung gewöhnt hat, ist es wegen der schrägvon-oben-Ansicht oft schwierig, den winzigen Geschossen auszuweichen

Das nagt an der Motivation geman in neuen Levels auf meist sollten einmal probespielen



schon bekannte Gegner trifft. Zum Glück sind die Endgegner recht abwechslungsreich spätere und Schlachtfelder

nicht mehr nach dem Ruinenstadt-Schema der ersten beiden aufgebaut. Ballerfreunde, die

Abwechslung vom herkömmlinauso wie der Umstand, daß chen Actionemerlei suchen,

Genre: Action Hersteller: Wolf Team Zirka-Preis: 100 Mark

Sound, 51%

Schwierigkeit, mittel

# VIDIS Electronic Vertriebs GmbH

Spaldingstraße 64, 2000 Hamburg 1 Telefon (040) 23 33 52 - Fax (040) 23 06 77

kompatible Spiele

#### für das Nintendo -System \*

| Impossible Mission II (2 Megabit Aron Epyco) | DM 89   |
|--|---------|
| Robodemons (von Color Dreams)                | DM 79 - |
| Galactic Crusader (von Color Dreams)         | DM 79 - |
| Silent Assault (von Color Dreams             | DM 79   |
| Metal Fighter (von Color Dreams)             | DM 79 - |
| Captain Comic (von Color Dreams)             | DM 79   |
| Master Chu (von Color Dreams)                | DM 79,- |
| Crystal Mines (von Color Dreams)             | DM 79,- |
| Raid 2020 (von Color Dreams)                 | DM 79 - |
| P'radikus Conflict (von Color Dreams)        | DM 79 - |
| (wetere Spiele sind in Vorbereitung)         |         |

#### für Atari VCS 2600 (und 7800):

| Decathlon       | DM 39   | Double Dragon       | DM 49   |
|-----------------|---------|---------------------|---------|
| F-14 Tom Cat    | DM 49   | BMX Air Master      | DM 39   |
| River Raid II   | DM 39   | Rampage             | DM 49   |
| My Golf         | DM 39   | Skateboardin'       | DM 39   |
| Kung Fu Master  | DM 39,- | Chopper Command     | DM 39 - |
| Keystone Kapers | DM 39,- | Ghostbusters        | DM 39   |
| Enduro          | DM 39,- | Tennis (Activision) | DM 39 - |
| Pitfall         | DM 39   | Wrestling (Catchen) | DM 39   |
| Sky Jinks       | DM 29,- | H.E.R.O             | DM 39   |
| Frogger         | DM 39   | Summer Games        | DM 39   |
| Zaxxon          | DM 39   | Winter Games        | DM 39   |
| Donkey Kong     | DM 39,- | Calif.Games         | DM 39   |
| Smurf           | DM 39   | Grand Prix          | DM 39   |

SUPER ACTION PAK in toller Geschenkverpackung (mit Pitfall, Grand Prix, Laser Blast, Barnstorming)

DM 69 -

SPORTS ACTION PAK (auch in toller Geschenkverpackung) (mit Enduro, Ice Hockey, Dragster, Fishing Derby)

DM 69,-

#### für Atari 7800:

F-18 Hornet DM 59.-Double Dragon DM 59.-Wrestling Kung Fu Master DM 49 -DM 49 . Super Skateboardin' DM 49.-F-14 Tom Cat DM 49 -

Alle Spiele von Activision, erstmals in Deutschland

#### für C 64/128:

SIX SIZZLERS SUPER PAK:

mit: \* Big trouble in little China \* The last Ninja

° Labyrinth

\* Galactic Games

\* X-15 Alpha Mission

\* Firetrap

Disk. DM 29,90

Cass. DM 19.90

Unsere Zahlungs- e. Lieferungsbedingungen. Wir liefern sofort nach Auftragseingang, solange der Vorrat reicht Versand per Nachnahme oder Vorauskasse plus 8 - DM (Intand), Versand ins Ausland nur gegen Vorauskasse plus 10,- DM

\*Alle genannten kompatiblen Spiele für das Nintendo-System wurden von Color Dreams bzw. Epyx pelordert. Color Dreams und Epyx stehen in keinerlei Verbindung mit Mintendo

Nuntendo und Nintendo Enfertainment System sind eingetragene Warenzeichen von Nintendo Co., Ltd.

Atari und Video Computer System sind eingetragene Warenzeichen von Atari Inc.

Viel Geballer ist des Hasen Tod (PC-Engine)

#### **HASENJAGD**

is die langohrigen Bewohner des Hasenkönigreiches durch List und Tücke in die Hände eines dämonischen Bösewichts fallen, wird ein tierischer Superheld zur Hilfe gerufen. "Rabio Lepus", halb Hase, halb Raketenwerfer, düst unverzüglich los, um durch Raumbasen und Asteroidenfelder tief ins Herz des Schurkenimperiums vorzustoßen. Kampfroboter, Drachen und bettla-Schreckgekenverhüllte spenster, alles was finster blicken und kleine Häschen ordentlich erschrecken kann, stellt sich dem Albino in den horizontal scrollenden Weg. Rabio wird mit Eiern beworfen, mit magischen Spiegeln geblendet und von fliegenden Piranhas mit Plasmakügelchen bespuckt. Natürlich

weiß er sich mit schwersten Waffen zu wehren. Neben dem Standardschuß und seinen drei Energiezellen besitzt er Fire-and-Forget-Raketen, die sich, einmal abgeschossen, in mehrere todbringende Geschosse teilen. Trägt unser Häschen eine der magischen Schleifen (findet man wie alle anderen Extras in herumschwirrenden Behaltern), erhalten die Rakezusatzliche Durchten schlagskraft und Zielgenauigkeit. Nützlicher noch ist ein Katzensymbol, das den Hasen für kurze Zeit in eine unverwundbare Kampfmaschine verwandelt. Zusätzliche Raketen, energiespendende Karotten und Porzellanvasen, die dem Hasen mächtig Punkte aufs Konto buchen, versüßen den Flug.

Rabio ist noch niedlicher als New Zealands Tiki, hat jedoch deutlich mehr Feuerkraft unter den Löffeln, Kommt er dem Boden zu nahe, beginnt er drollig mit den Hinterlaufen zu strampeln, gerät ein Feindsprite in Reichweite.

boxt sich Rabio mit einer kräfti- Raketen nicht zu schaffen sind. gen Geraden trotzig den Weg fliegt Rabio trotz "Knuddel-Bofrei. Die Manöver seiner Geg- nus" am Einser-Gesicht vorbei

ner sind ähnlich genial, Rabio Lepus ist deshalb kein leichtes Spiel; die zwei Continues heitern gefrusteten den Spieler nur schwerlich auf Da viele Extras an einer unerreichbaren Stelle landen, und einige Situationen ohne

Genre: Action Hersteller: Video Systems, Zirka-Preis: 100 Mark

**PC-ENGINE** 

Sound: 57%

Schwierigkeit: schwer

## Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teit Leitender Redakteur; Martin Gaksch (mg)

Redskton: Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wi), Volker Weitz (ww) Producer: Ulrike Peters (up)

Redaktionsassistenz: Susan Sablowski (289) Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenom-men. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verlasser die Zustimmung zum Abdrück in den von der Matkt Stechnik Verlags Ab heususgegebenen Publikationen Honorare nach Verenbarung. Für unwerlangt eingesandte Manuskripte wird keine Halfung

Art-director: Friedemann Porscha Layout: Bernd Wiehl (Cheflayouter), Rolf Boyke, Jana Jan-Krauss

Bildredaktion: Janos Fertser (Ltg.) Sabine Tennstaedt, Roland Müller (Fotografie)

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) --- verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 2 vom 1. Januar

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth&Associates Limited 23a, Ayimer Parad, London. N2 OPO.
Telefon. 00441/3405058. Telefax. 00441/3419602
Israel: Baruch Schaeler Haeshel-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00972/3/5562255
Taiwan: Aim International Inc. 4F-1, No. 200. Sec. 3 Hsin-I Rd. Taiper, Taiwan. R.O.C.
Taiwan: Zangar/asagar/ Tel 00886/2/7548631/633, Fax 00886/2/7548710

Auslandsreprasentation:
Schweitz: Marit & Technik Vertriebs AG, Köllerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zertschriften. Home-Computer-Software. 042-44.0550, PC-Software. 0.42-44.0660. Fax. 042-41.5770, Telex. 862329 mut.ch.
USA: M. & T. Publishing, Inc.: 501 Galiveston Drive, Redwood City, CA. 94063, Tel. (415). 366-3600. Telex. 752-351.
Oaterreich: Marit & Technik Ges. mbH., Große. Neugasse. 28, A-1040. Wien, Tel. 0222/587.1393. Telex. 0.47-1.32532.

Erscheinungsweise: «POWER PLAY» erscheint monatlich

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen Vertriebsmarketing: Petra Schlichthärie (703)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Gro6-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1 Teleton (0711) 61966-0

Verkaufspreis: Einzelhefte DM 6.50

Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140220, 8000

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Markt& Technik Weflag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str 2, 8013 Haar b München Jahresabonnement Irland DM 6990 frei Haus inklusive MwSt Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35.-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50.-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM

POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr)

Produktionsieitung: Technik Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr (887) Herstellung Otto Albrecht (917)

Druck: E Schwend GmbH + Co. KG Schmollerstr 31, 7170 Schwäbisch Hall

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträgig sind urheberrechtlich ge-schützt. Alle Rochte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich wel-cher Art, ob Folkoppe, Mikrofilm oder Erfassung in Datenevrarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht ge-schlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnun-gen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Sonderdruck-Dienst:

Afte in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tei. 0.89/4613-185, Fax. 4613-774

1990 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

Verlagsleiter: Hans-Gunther Beer

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung

und alle Verantwortlichen. Markt 8 Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2. 8013 Haar bei Mün-chen Telefon 0.893/4613-0. Telex 5.22.052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwähl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montaga zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwähl-289 zu errei-

Mitteilung gem. Bayerischem Preasegesetz: Aktionäre die mehr als 25% des Kapitals halten. Otmar Weber Ingenieur Munchen. Carl-Franz von Quadt. Betriebswirt. Munchen. Aufsichtsrat, Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender). Dr. Robert Dissmann (stell): Vorsitzenderi, Dr. Erich Schmitt.

igfied der Informationsgemeinschaft zur Foststellung ir Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Bas Godesberg SN. 098780544





# glorreichen Drei

nation · Video · Grafik





## Create Interactive Multimedia presentations





Jetzt kommt Leben ins Bild Mit der Multimedia-Software, die's ganz schon bunt mit Ihrem Amıga treibt - und ganz neue Perspektiven eröffnet, weil die Programme sich untereinander so gut verstehen

#### Deluxe Paint III

Computergrafik mit Animationsfunktion in trickfilmartiger Darstellung. Mit wenigen Anweisungen geraten Ihre Bilder in Bewegung und verwandeln Ihren Amiga in ein Trickfilm-Studio

Systemanforderungen Amiga 500, 1000, 2000 mit mindestens 1 Mbyte Arbeitsspeicher Bestell-Nr. 54138

#### DM 249,-

Update von Deluxe Paint II auf Deluxe

Bestell-Nr. 54138U DM 99,-1

#### Deluxe Video III

Ihre Video-Produktion am Bildschirm. Es verarbeitet die Bilder aus Deluxe Paint III Mit Umwandlung uber Timing-Kontrolle

und Anim-Dateien. Die vier Einzelprogramme verknupten Musik, Ton, Bilder und Animation zu tollen Multimedia Shows, die wieder auf Disketten oder Videokassetten überspielt werden konnen

Systemanforderungen Amiga 500, 1000, 2000, 2500 mit mindestens 1 Mbyte RAM, 2 Disketten-laufwerke (Festplatte empfohlen) Bestell-Nr. 52586

#### DM 299,-

Update von Deluxe Video 1.2 auf Deluxe Video III

Bestell-Nr. 52586U DM 149,-

#### **Deluxe Print II**

Gestalten Sie Visitenkarten, Briefkopfe, Einladungen oder Poster nach professioneller Art: ein Programm für kreatives Design von Texten, Signets, Logos Mit einer Palette leuchtender Farben Bestell-Nr. 52582

DM 199,~°

\*Unverbindliche Preisems fehlung

Updates erhalten Sie gegen Einsendung Ihrer Originaldiskette und eines Ver-rechnungsschecks an Markt & Technik Verlag AG, Kundenbetreuung, Update-Service, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar

Markt & Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.





Zeitschriften · Bücher Software - Schulung



Abgeblitzt: lieber zerschossen als verschossen (PC-Engine)



Jeder Waffentyp läßt sich stufenweise verstärken (PC-Engine)

#### STATUS QUO

# **Final Blaster**

cots neuestes Spiel für die PC-Engine angehört, ist nicht schwer zu erraten. Der Titel "Final Blaster" läßt nicht viele Schlußfolgerungen zu. Na klar, es wird wieder mal auf Gedeih und Verderb geballert - vertikal und sieben Levels lang.

Neben all den schrecklich "normalen" Begebenheiten wie flinken Alien-Formationen und fiesen Endgegnern leistet sich Final Blaster eine Extravaganz: den Karriere-modus. Wer einen Level schafft, kommt in den nächsten. So weit, so bekannt Wenn Ihr einen Abschnitt allerdings besonders gut absolviert, dann werdet Ihr zusätzlich befördert und dürft den nächsten Level auf Stufe 2 spielen. Dies macht sich keitsgrad bemerkbar. Insgesamt gibt es vier dieser Abstufungen.

An Extras schwirren zwei verschiedene Typen herum, die sich unterschiedlich auf die Feuerkraft Eures Raumschiffs auswirken. Die orangen Kapseln sorgen für einen immer breiteren Schußtep-pich, die blauen bescheren nützliche Beiboote und Smart-Bomben. Solltet Ihr abgeschossen werden, dann hinterläßt das berstende Raumschiff eine grüne Kapsel. Sie birgt Eure gesammelten Extras und darf vom nächsten Raumschiff aufgenommen werden. Während des Spiels kann man per Druck auf die Select-Taste die Geschwindigkeit des eigenen Raumschiffs beliebig regeln.

Das letzte Wort in Sachen Ballerspiele wurde mit Final Blaster bestimmt nicht gesprochen Dafür ist es viel zu brav. Bis auf wenige Ausnahmen wird nur Hausmannskost serviert. Die Idee mit der Befor-

derung ist zwar ganz nett, bringt spielerisch aber nicht viel. Außerdem sind die Levels ganz schön kurz



Kaum ballert man funf Minuten, schon sind die ersten vier Spreistufen. schafft Die Musik ist durchschnittlich. die Geaner bieder. die Grafik nett wie aufregend. Für sich betrachtet ist Final Blaster sicherlich nicht schlecht.

im harten Konkurrenzkampf kommt es allerdings unter die Rader

Genre: Action Hersteller: Namcot, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

Grafik: 73%

Sound: 59% Schwierigkeit: mittel

BALLER, BALLER, GÄHN

o die zweifachen Ringe die Firmamente verfinstern, toben Laserblitz und Kriegsgemeuchel. In der heutigen Folge der beliebten Reihe "Ich alleine gegen das feindliche Sternenimperium' nahert sich unser Raumschiff den legendären "Double Rings". Level 1 beginnt, munter scrollt unser Schiff von links nach rechts über den Bildschirm. Schnell wählt man noch seine bevorzugte Steuerungsgeschwindigkeit und dann kommen sie schon, die gegnerischen Raumschiffe. Beharrlich den Feuerknopf drückend (die Programmierer spendierten Dauerfeuer ab Werk) geht's durch etwa zehn recht lange Levels, dicke Endgegner inklusive. Schießt Ihr einen Extraspender auf, erscheint ei-

ne Kapsel mit wechselnder Farbe.

Je nachdem, welche Farbe das gute Stück beim Aufsammeln hat, werdet Ihr mit einer anderen Waffe beglückt. Durch mehrmaliges Einsacken desselben Extras baut man allmählich die Durchschlagskraft eines bestimmten Waffentyps aus. Egal ob Laser, Raketenschar oder grüner Killerkringel: Für jeden Weltraumgeschmack ist etwas dabei; ein Wattenwechsel an bestimmten Stellen im Spiel ist taktisch sinnvoll. Zu Beginn könnt Ihr in einem Menü den Schwierigkeitsgrad (leicht, mittel oder hart) bestimmen. Außerdem darf man dank "Continue" auch nach dem Verlust aller Leben im gleichen Level weiterspielen.

Irgendwie erinnert mich das Spiel an den C 64-Klassiker 'Armalyte": Der grafische Stil und einige Gegnerformationen lassen eine gewisse Seelenverwandtschaft erkennen. Doch das ist auch schon die

sonderheit. Viele Levels, viele Extras, viele Gegner, Continues und drei Schwierigkeits- denfalls nicht wert

grade: Doch Double Rings ist nur von der Papierform her blitzsauberes Actionmodul, der Spielspaß ist eher bieder ausgefallen Für die PC-Engine gibt es von "Darius" bis "Mr. Heli" zahlreiche ähnliche Titel, die für mehr

Spielmotivation sorgen, Knapp 100 Mark ist Double Rings je-

Genre: Action Hersteller: Naxat Soft, Zirka-Preis: 100 Mark

C-ENGINE

Grafik: 62 %

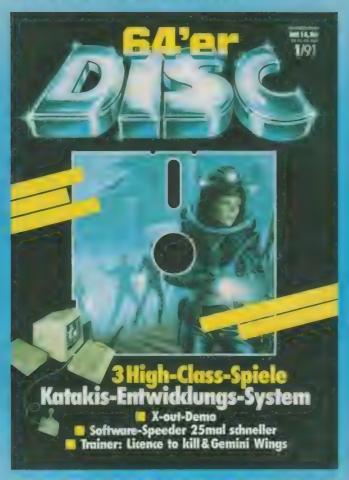
aufregendste Be-

Sound: 57 %

Schwierigkeit: einstellbar



# Welcome to the Pleasure Disk.



JETET IM ZEITSCHRIFTENHANDEL



Polizisten haben's auch in Zukunft nicht leicht (Master System)



Das wird wohl nichts mit dem Schönheitspreis (Master System)

ach der Mega-Drive-Version dürfen sich nun auch Master-System-Besitzer mit den futuristischen Polizisten aus dem Actionspiel "E-Swat" auf Verbrecherhatz begeben. Allerdings lehnt sich die Master-System-Fassung eher an den Originalautomaten an als die 16-Bit Ver-

Ihr steuert ein Polizistensprite durch ein gutes halbes Dutzend verbrecherhaltiger Level. Vor dem Start könnt Ihr Euch einen von zwei Schwierigkeitsgraden aussuchen, danach wird ein besonders fieser Oberschurke als Endgegner vorgestellt. Erst wenn Ihr diesen Miesling erledigt, geht es in der nächsten Stufe weiter. In den ersten beiden Levels seid Ihr noch als "normaler" Cop unterwegs - nur

Ihr auf feindliche Sprites ballern. Später gibt es dann die E-Swat-Ausrüstung mit dikker Panzerung und mächtigeren Waffen. Angegriffen wird Euer wehrhafter Gesetzeshuter von Messerstechern, schießwütigen Pistoleros und in späteren Spielstufen sogar von dem einen oder anderen bewaffneten Roboter. Unterwegs findet Ihr kleine Symbole, die für mehr Munition sorgen oder verbrauchte Lebensenergie wieder auffrischen. Zusätzlich findet Ihr spezielle Extrawaffen, mit denen Ihr den Schurken besser einheizen dürft.

mit einer mageren 45er dürft

Sind alle Bildschirmleben dahin, könnt Ihr mittels Continue-Option in dem Level weiterspielen, den Ihr zuletzt erreicht hattet.

Zwar hält sich die Master-System-Version viel dichter an das Automatenvorbild als die Mega-Drive-Fassung und die Sprites flackern nicht so arg wie z.B her "Gain Ground" aber der rechte Spielspaß kommt "E-Swat" nicht

etwas trägen Steuerung und man mit etwas Muhe sicher dem streckenweise ziemlich mehr herausholen können

unfairen Schwierigkeitsgrad. Schon der erste Endgegner ist eine harte Nuß, so daß Actioneinsteiger hier wohl gefrustet schnell das Handtuch werfen. Auch die farblose und schluderig gezeichnete Grafik

liegt unter dem Seauf. Das liegt vor allem an der ga 8-Bit Standard. Hier hätte



Genre: Action

Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

**MASTER SYSTEM** 

Sound: 36%

Schwierigkeit: schwer

#### BUMMELKICKER IM

Her guten Dinge sind (hoffentlich) drei: Mit "World Cup Italia 90" veröffentlicht Sega bereits die dritte Fußballsimulation für das Master System. Wie der Name schon dunkel ahnen läßt. handelt es sich hier um eine verspätete Umsetzung des Computerspiels, das im Sommer zur Weltmeisterschaft erschien. Bevor die Sprites über den grünen Rasen rasen, dürft Ihr Euch erst für eine Nationalmannschaft Eurer Wahl entscheiden, mit der Ihr das Turnier bestreiten werdet. Anfänger wählen am besten ein starkes Team, doch wer sich die Sache ein bi8chen schwerer machen will, pickt einen Außenseiter heraus. Ihr konnt auch ein Trainingsmatch bestreiten oder eine Runde Elfmeter-

schießen üben, bevor Ihr Euch in das Turnier wagt.

Das Spielfeld wird aus der Vogelperspektive gezeigt und von oben nach unten gescrollt. Recht eng geht's auf dem Feld zu, die Spielersprites knuddeln eingepfercht übers Pixelgras. Hat der Gegner den Ball, könnt Ihr mit den beiden Feuerknöpfen den Spieler wechseln, den Ihr gerade steuert und herzhaft in den Gegner grätschen. Klappt so eine Attacke, erobert Euer Team den Ball.

lm Angriffsmodus paßt oder schießt Ihr den Ball durch entsprechenden Knopfdruck. Steht ein Match ab dem Achtelfinale unentschieden, entscheidet das Elfmeterschießen über den Sieger.

Heiliger Maradona. was soll denn solch ein Murks? Ein halbes Jahr nach der Weltmeisterschaft kommt Sega mit diesem Nachzügler angebummelt, der sich wirrer spielt als eine Flohzirkussimulation. Der kon-Spielablauf fuse

und die mehr als müde Grafik sind deshalb absolut unverzeihlich, weil die beiden ande-

ren (und älteren) Fußball-Cartridges fürs Master System in jeder Hinsicht besser sind. An World Cup Italia 90 hat sich anscheinend ein Team wenig begabter Nachwuchsprogrammierer ausgetobt. Wer einen gepflegt-intel-

ligenten Joypad-Kick erwartet. wird von diesem Magermodul bitter entlauscht werden.



Grafik: 27%

Genre: Sport Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

**MASTER SYSTEM** 

Sound: 38%

Schwierigkeit: einstellbar

Grafik: 59%

# **ARGER IM PARADIE**

# Rainbow Islands

Bei der Umsetzung des genialen Arcade-Hits "Rainbow Islands" hat sich Taito nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Im Vergleich zur hervorra genden Amiga-Adaption fällt die Me ga-Drive-Version etwas ab. Entlau schend ist die Grafik, die die Farbpa lette des Mega Drives kaum ausnûtzt Auch technisch macht das Modul nicht den allerfrischesten Eindruck obwohl das gelegentliche Geflacker kaum auffällt. Glücklicherweise beein flussen die Schnitzer den Spielverlauf nicht großartig. Rainbow Islands ist nach wie vor ein herausragendes Ge schicklichkeitsspiel. Alle Levels, Fea tures und Extras des Automatenvorbil des sind vorhanden. Elwas verargert muB man allerdings schon sein Ab und zu hat man sogar den Eindruck



Nicht vom harmlosen Äußeren täuschen lassen (Mega Drive)

daß die Gegnerformationen nicht ganz so ausgeklügelt sind wie beim Original. Als besonderen Gag darl man auf den Extra Modus schalten wo dann recht merkwürdige Endgeg ner auftauchen. So kann es passie ren, daß Euch plotzlich ein "Danus" Endgegner herausfordert.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 110 Mark

**MEGA DRIVE** 

Sound: 57%

Schwierigkeit: mittel

# **SCHWEINEBACKE**

hat "Fatman", der Boß einer futuristischen Gladiatorenshow um sich geschart: So z.B. den 400-Kilo-Koloß Stump, nur aus einem unförmigen Kopf und einem paar gewaltiger Arme bestehend; oder Bonapart, knochiger Überlebender einer nuklearen Kata strophe. Der Spieler selbst tritt schlägt, springt, spuckt Feuer und versucht mit gewonnenem Geld Gesundheit und Kampfkraft zu erkaufen Auch diverse Hilfsmittel, wie 500 JU schilder Bienenschwarmi im Rauchbomben werden zwischen den Kampfen feilgeboten

Neugierig ist man schon auf die Karate-Mutanten späterer Levels; lei der tat mir jedesmal nach dem zwei ten Gegner das Handgelenk so weh, daß an weitere Kämpfe nicht zu den ken war Mehr als wild auf dem Joy pad herumzudrücken, um ständig in





Mutanten prügeln sich grün und blau (Mega-Drive)

Bewegung zu bleiben, ist nicht zu tun-Die Bewegungsabläufe sind holprig die Anzahl der Schläge stark be grenzt. Damit disqualifiziert sich ein Beat 'em Up" von vorneherein. Auch zusatzliche Extras helfen Fatman nicht auf die Beine. "Budokan" ist de finitiv der bessere Kauf.

Genre: Sport Hersteller: Sanritsu, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

Grafik: 44%

Sound: 25%

Schwierigkeit: schwer

INFOGRAMES PRÄSENTIERT AUS DER CRYSTAL KOLLEKTION :

# Welltris

pathway of silence. profondeur irréelle. supervision, absolute skyline. contrôle, anticipation. miroir immobile.

équation,

opalescence.

horizon.

Maîtrise.



abstraction. magic square, multiple surfaces. colours, miroir

du vide.

unreal abvss.

espace.

lightness,

reflection.

purity,

transparence

minérale,

étoiles... Vertrieb: BOALCO Am Südpark 12, 6092 Keisterbach, Tel. 06107/76060

« Die Farben meistern, den Raum beherrschen »



Nach Sem Internationalen Supertot TETRIS schillellen Sie alch in WELLTRIS Alexej Par nov, dem großen sowjetlechen Mathemet ker, an, und nehmen Sie seine neue Heraus rderung an : seeuem Sie die fallender nusteine, und behemschen Sie den Raum. 3 LEVELS : ANFÄNGER, FORTO SCHRITTENER, EXPERTE

3D-PERSPEKTIVE VERSCHIEDENE GLEICH WINDIGKETTE: SCORESYSTEM MIT RESICHERUNG DIE

10 BESTER EIN SPIEE - 100 % GLASTNOST !

Für AMGA, FC & Komputible AYARI ST-STE, AMSTRAD CPC





Wenn er nicht gestorben ist, ruckt er noch morgen (Master System)



Bunt, aber banal: von Abwechslung keine Spur (Master System)

# **RETTE SICH WER KANN**

Wonderboy einen dritten Serienhelden zu etablieren. Nach "Shinobi" (Automatenumsetzung) und "Super Shinobi" (nur fürs Mega Drive erhältlich) erscheint in Kürze 'Cyber Shinobi" für das Master System.

Ein gut verhüllter Ninja (das Vermummungsverbot interessiert ihn anscheinend nicht) springt und kämpft sich seinen Weg gegen allerlei Gesindel frei. Zu Beginn hat er noch ein kurzes und recht schmächtiges Schwert, das bei den Feinden allenfalls für einen Lachanfall statt ein paar zünftige Stiche sorgt. Die logische Konsequenz: Am Wegrand liegen gut sichtbar Kisten, die nach einem zarten Fußtritt ihren Inhalt

ega ist auf dem besten preisgeben. Wer sich öfters Weg, nach Alex Kidd und mit diesen "Power-Ups" eindeckt, der baut sich im Lauf der Zeit einen ordentlichen Säbel zusammen. Außerdem findet man weitere Extras, die gegen bestimmte Feinde sehr nützlich sind. Wurfgeschosse, mit denen man weit entfernte Fieslinge bequem erledigt und Bomben, die im Bogen geworfen werden, sind in geringen Stückzahlen verfügbar.

> Damit Ihr Euch auch keiner Auseinandersetzung dem Feind entzieht, darf man eine Szene erst vertassen. sobald alle Gegner beseitigt wurden. Währenddessen wird fleißig in alle Richtungen gescrollt. Die gesamte Ninja-Hatz erstreckt sich über etliche Levels, die in mehrere Abschnitte unterteilt sind. mg

Langsam werde ich sauer. Was bilden sich die Sega-Programmierer eigentlich ein, so einen Quatsch zusammenzuschustern? Shinobi war ein prima Spiel für das Master System, der Nachfolger ist nur ein schäbiger Ab-

klatsch. Technisch grausam Geduldsfaden riß schon nach



schlicht und spielerisch dürftig. Nur mit viel gutem Willen kämpft man sich Bild für Bild voran Theoretisch ist es zwar machbar, sich für einige Szenen eine Taktik auszudenken, wie man unbeschadet voran kommt, doch mein

(alles auf dem Bildschirm ruckt wenigen Minuten. Das hat Shi-erbarmungswürdig), grafisch nobi nicht verdient

Genre: Action Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

**MASTER SYSTEM** Grafik: 21% Sound: 38%

26%

Schwierigkeit: mittel

# **BOOT IN NOT**

achdem der Weltraum schon so oft als Szenario für zünftige Ballerspiele hergenommen wurde, ist Sega diesmal auf Tauchstation gegangen. Statt eines Raumschiffes ballert nun ein U-Boot, statt fantasievollen Aliens greifen tuckernde Schifflein an. Am altbewährten Horizonal-Scrolling (mit eingeschränkter Ausweichmöglichkeit nach oben und unten) hat man allerdings festgehalten.

Euer schickes U-Boot kann von Haus aus eine Rakete nach vorne abfeuern. Außerdem verläßt auf Knopfdruck ein weiteres Geschoß den schwimmenden Metallsarg und fliegt zunächst nach schräg oben, ehe es bogenförmig nach unten abfällt. Diese Waffe ist recht praktisch, da Ihr sowohl von oben (bose Schiffe werfen Bomben ab), als auch von unten (hinterhältige Luftblasen steigen unaufhaltsam nach oben) attackiert werdet. Bestimmte Feinde setzen Kapseln ab, die für eine höhere Schußfrequenz und mehr Wendigkeit stehen. Nach einer gewissen Zeit trefft Ihr auf eine respektable Unterwasserstation, die Ihr meist an verschiedenen Punkten öfters treffen müßt, ehe sie krachend in Explosionswolken gehüllt zusammenbricht. Zu lange darf man sich über diesen Erfolg allerdings nicht freuen, denn der nächste Level kommt bestimmt.

Wenn Euer letztes U-Boot auf dem Meeresgrund liegt, dürft Ihr dank Continue-Modus weiterblubbern.

Krankenstation an Brucke: Patient auf dem Weg der Besserung. Lage weiter ernst. Nüchtern ausgedrückt bedeutet dieses ärztliche Bulletin: Technisch haben die Sega-Programmierer etwas zugelegt (das Scrolling ruckt

tatsächlich nicht), spielerisch trawaffen gibt's ebenfalls so phe fabriziert. Schon vor gut blick ist die schicke Grafik



acht Jahren auf dem VC 20 gab es nur wenige Titel, die ähnlich langweilig waren. Unten eine Luftblase, rechts ein U-Boot, oben ein Schiff, links eine Rakete - mir fällt YOF Aufregung gleich das Joypad aus der Hand. Ex-

erneut eine mittlere Katastro- gut wie keine. Einziger Licht-



Genre: Action Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM

46% Grafik: 60% Sound: 52% Schwierigkeit: leicht



# **3D OHNE GUTE FEE**

# Burning Force

n bester "Space Harrier"-Manier ballert man sich durch sechs drei aimensionale Leve's Diese sind je wells in vier Abschnitte unterteilt. In den ersten beiden Szenen darf man nur nach rechts und inks lenken: erst nach einer kurzen Zwischenlandung vor dem dritten Abschnitt kann auch nach oben und unter ausgewichen werden Das ist bitter notig denn hier nahert's chien machtig großer Koloß der an mehreren Stellen getroffen werden will Danach folgt eine erhol same Bonusrunde ehe der nachste Level im gleichen Strickmuster mit neuer Grafik wartet Leider kann. Bur ning Force weder technisch noch spielerisch überzeugen Die 3D Graf k ist nicht a 'zu geschme a g und hinkt me lenwelt hinter 'Atterburner auf





Schön gezeichnet, aber nur mittelmäßig animiert

der PC Engine zurück. Diverse Extras (me st Maffer) versußen zwar den etwas hert sohen Action A tag retten das Modul afferdings nur vor dem Ab sacken in unterdurchschnitt iche Gefilde insgesamt macht das Spielle. nen etwas schlamp gen Eindruck der letzte Feinschliff feh't

Genre: Action

Hersteller: Namcot, Zirka-Preis: 100 Mark

**MEGA DRIVE** 

Grafik: 59% Sound: 51%

51% Schwierigkeit: mittel

# **VOLLGESCHLEIMT**

# Slime World



J einem Action Adventure der eke'haft schonen Natur ladt Ep.x 'Sime World' ein Die Hand lung spielt in den Katakompen eines fernen Planeten die vor Schleim nur so triefen. Um diese a 'gegenwartige grune Masse sollte der Nackere Held einen weiten Bogen machen. Daid es machmail nicht so einfach ist liegen in der verwinkellen Gangen af erlei Hillsmittel herum Zeitlich begrenzte Son eimschutzschilder id verse Waf fen und ein Jetpack zum Fliegen er weiser sich als sehr wertvo! Außer dem dart man jederzeit eine Über sichtskarte des Hohlensystems abrufen die allerdings nur die Gange ver zeichnet die man bereits er»undet hat Insgesamt gibt es sechs ziem'ich große und frei anwahlbare irrgarten Gescrolt wird bravin acht Richtun gen Dank der reichhaltigen Extras zahl! Silme World klar zu den besse



Ohne Karte ist man in den Höhlensystemen verloren (Lynx).

ren Lynx Spielen. Die Grafix ist richtig schon schaung und herrich schie mig Abizwe. Mispie ern aufwarts (bis zu acht durfen mitmachen) wird Sime World zu einem grandlosen Action-Spaß Doch auch alleine bekommt man Le Action and Abwechs and unkius le Paßwortsystem) geboten mg

LYNX

Genre: Action-Adventure Hersteller: Epyx, Zirka-Preis: 80 Mark

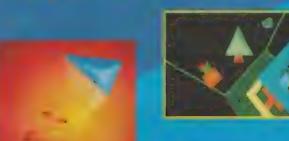
71%

Grafik: 77%

Sound: 63%

Schwierigkeit: mittel

IMPOGRAMES PRASENTIERT AUS DER CHYSTAL KOLLEKTION



ATAM STORE MAKES PC & Konsumbia

- Sie haben din Traummuschim erfunden... «



nes Earningthan

- A FARCH VERSON IAKS / ANDARE
- A THE SALE MAY DESIGNED
- A CONTROL OF TO STORE OF A DO 2 STOLES SANCEZENT A LOS VINEW MIS





Die gefräßige Schlange Rattle auf der Suche nach Nahrung (NES)



Das Autorennen ist eine der drei Disziplinen (NES)

# FESTSCHMAUS

as englische Programmierteam Rare, von dem u a die Hits "R C Pro-Am" und "Wizards & Warriors" stammen, haben ihr neuestes Werk fertig Diesmal zaumen sie das Spielepferd von der heiteren Seite auf Die beiden Schlangen Rattle und Roll kurven duch elf Levels und müssen sich von al-Das Spielfeld wird bei 'Snake Rattle N Roll" von schrag oben dezeigt und scrollt gekonnt in alle Richtungen

Zu Beginn besteht Eure Schlange nur aus dem Kopf speist wachst der Schwanz ein kleines Stuckonen. Hat er reicht, darf der Level verlasvollen Pillen zu kommen.

muß man unter Kanaldeckeln pillenspendenden Automalen postieren Naturlich treiben sich auch Plagege ster herum die es auf Euch abgege der Schlange herausschnellt Beruhrt sie einen oder Hindernisse zu überwinden Gelegentlich ereine langere Zunge mehr Beweglichkeit, Unverwund-barkeit oder eine Extraschlange sorgen Doch Vor-Negativextra Auf Wunsch durfen zwei Schlangen (also Spieler) gleichzeitig antreten. mg

Auf Rare kann man verlassen Snake Rattle N Roll ist zwar kein Ausnahmemodul R.C. Pro-Am, aber ein extrem putziges und originelles Geschicklichkeitsspiel für die ganze Familie. Besonders amūsant: der Zwei-Spie-

ler-Modus - ein Mordsspaß für jung und alt. Dank den stim- das Joypad aus den Fingern



zum Detail bei der Grafik sammelt das Modul weiter eifrig Punkte Die Animation der Schlange. wenn sie eine Pille verspeist und danach zwei Knochenteile wieder ausspuckt, ist einfach köstlich Wem bei den Adjektiven

"lieb" und "nett" nicht gleich migen Extras und der Liebe gleitet, der sollte reinschauen

# Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Nintendo/Rare, Zirka-Preis: 90 Mark

Grafik: 71%

Schwierigkeit: mittel

# DREIK(R)AMPF

# The Adventures of

geht, dann ist ein neuer Superstar à la "Indiana Jones" geboren. In Personalunion mit dem Titelhelden Bayou Billy müßt Ihr ein Abenteuer meistern, das aus drei gänzlich verschiedenen Etappen besteht. Zunächst sind in "The Adventures of Bayou Billy" Eure Ausweich-und Hauzu-Fähigkeiten gefragt. Mit Messer, Pistole oder Peitsche (so ein Zufall) bewaffnet, weicht Ihr hungrigen Krokodilen aus und kloppt Euch mit schlagkräftigen Gegnern. Das Urwaldszenario scrollt dabei gemütlich horizontal vorbei. Danach wird im besten "Opera-

enn's nach Konami tion sowieso"-Stil auf Hubschrauber und andere Vehikei geballert. Wer will, der darf sogar seinen Zapper dazu verwenden; mit dem Joypad geht's allerdings auch Schließlich schnappt sich Bayou Billy einen Wagen und zettelt eine rasante Verfolgungsjagd an

In insgesamt neun Spielstufen wechseln sich diese drei Abenteuerdisziplinen regelmäßig ab. Damit man nicht unvorbereitet ins Gefecht zieht, darf jede Etappe vorher geübt werden, ehe der Ernst des Lebens beginnt. Außerdem könnt Ihr bis zu fünfmal den Continue-Modus in Anspruch nehmen. ma

Der Actionmix aus drei verschiedenen Spieletypen ist so ziemlich in die Hose gegangen. Der Schmalspur-Indy kann in keiner Etappe seines öden Abenteuers überzeugen: Dreimal Durchschnitt bleibt halt Durchschnitt

Im Vergleich zu den anderen erinnere sich an das fantasti-



"Probotecsche tor") fällt Bayou Billy deutlich ab. Grafik und Musik passen sich dem Niveau des Spieles an und pendeln sich auf "gerade-noch-Mittelmaß" ein. Hoffentlich leisten sich dia Konami-Programmierer, die bis

jetzt ein Garant für überwieprima Konami-Neuheiten (man gend gute Programme waren, keinen weiteren Ausrutscher

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 120 Mark

NES Grafik: 53 %

Sound: 41%

Schwierigkeit: mittel

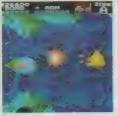


# **EIN FALL FÜR ZWEI**

# **Super Darius**



B slang durften sich nur die weni gen CD-ROM Besitzer an dem famosen Ballerspiel "Super Darius für die PC-Engine erfreuen. NEC Ave nue hatte endlich ein Einsehen und veroffent ichte eine Modu versinn von Tails Areade #1" Dabe wilder zwe. Fliegen mit einer Klapps geschlägen Das Modul lauft sowur auf der PC Engine a's auch auf der Super Grafx und nult! deren verbesserte Teinn . aus. Die folge Auf der Super Grafx bleibt mar von Geflacker komplett ver son or wantend die PC Engine Fans be ein gen Endmonstern mit ein biß oner Sprite Flackern leben mussen Spicier sur besteht dageger lababilit keir Untersothled Gegen litter der CD ROM version faller, affectings twe Sachen auf Zumleiner erkingt hatur Ich were Dig Muse , s' tab so schlich und zum anderer fehlen aus Speicherplatzgrunden ein paar



6 MBit statt 650 MByte: Super Darius hat's überstanden

Endgegner (fuhrt zur Abwertung) Da auf at desemen entsprucht die Moduli version tis insietate Detail dem CD ROM with a male after 26 Le vels Super Danus ist nach we vor si nes der pack-nosten und grafisch schonsten Balerspiele für die PC



Genre: Action

Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 120 Mark

PC-ENGINE

Grafik: 77% Sound: 68%

80% Schwierigkeit: mittel

# HIT HARDER

# Die Hard

John McLane zur Zeit im zweiten Teil des Kinoknüllers "Stirb Langsam" wieder mal mit bösen Wichten aufräumt, gibt es jetzt das Programm zum ersten Film auch für die PC Engine. Allerdings hat. Die Hard" für die konsole nichts mehr mit der Compute: Katastrophenversion zu tun Ihr steuert per Joypad John McLane durch ein gutes halbes Dut zend actionhaltiger Levels. Im Gegen satt tum Film startet thr in einem Na e uno mußt Euch zum von Terrori sten besetzten Hachhaus vorarbeiten. Aus der zog-perupektive müßt Ihr nun mit blacker Faust oder eingesam melter Walle fiese Angreder umnie ten Zusatziuh muß ir einem bestimmten Zeit mit der Ausgang zum nachster Level gefunden werden. Jm. Euch besser zur Wehr zu setzen Fonnt Inc Extrawaten aufsammen



Willis geht baden (PC-Engine)

deren Munition aber beschrankt ist

Spielerisch und grafisch ist "Die Hard sine recht durchschnittliche Ballere de lor allem Kartenzeichner anspront. Man schlagt sich durch die lera nike ten Gånge, pustet das eine oder andere Sprite um, sammelt ein paar Extras und verdrückt sich in den nächsten Level.

Genre: Action

Hersteller: Nihan Bussan, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

52%

Grafik: 51% Sound: 48% Schwierigkeit: mittel





Dicke Reifen, nichts dahinter: Bigfoot auf Tour (NES)



Richter kommt, die Lebensenergie geht (Nintendo)

## **GIB GUMMI**

in "Bigfoot" ist nicht etwa sammeln wir Gegenstände jemand mit Schuhgröße auf, die unsere Panzerung 49, sondern ein in den USA besonders beliebtes Rennvehikel.

Man stelle sich einen ganz normalen Transporter mit riesigen Treckerreifen vor, angetrieben von einem Motor mit mehreren hundert Pferdestärken. Diese Ungetüme rasen über Rennstrecken, die mit Hügeln, Schlammlöchern und diversen anderen Hindernissen gespickt sind. Sie walzen alles nieder, was sich thnen in den Weg stellt. In Bigfoot nehmen wir als Fahrer an diesen Rennen teil, wobei wir entweder gegen den Computer oder einen Mitspieler antreten können. Aus der Vogelperspektive steuern wir unser Gefährt über die Hindernisstrecke. Unterwegs

verbessern, für Sprungkraft sorgen oder automatisch alle Motorschaden reparieren. Der Sieger erhält eine Geldprämie, mit der er größere Reifen, mehr PS oder bessere Stoßdämpfer kaufen kann. Neben den normalen Rennen warten noch verschiedene Sonderprüfungen auf Euch. Unser Bigfoot muß gewaltige Gewichte ziehen, steile Berge erklimmen und möglichst viele Autowracks plattwalzen: Ausgiebiges Steuerkreuzrütteln ist angesagt, damit das Maschinchen auf Touren kommt. Bei diesen Sonderprüfungen ist der Bildschirm zweigeteilt und zeigt den Gegenspieler und das eigene Gefährt von der Seite.

Der gute Bigfoot strapaziert nicht etwa die Füße, sondern geht gewaltig auf die Daumen Das Rütteln am Steuerkreuz ist eine ganz schöne Schinderei, und spätestens nach der dritten Sonderprüfung

haut eine Erholungspause die Steuerung verleidet einem len" Rennen weniger strapa- rer mit Stahlfingern

ziös: Hier hat man auf eine konventionelle Links-rechts-Steuerung zurückgegriffen. Die vielen Extras, die man auf den Strecken einsammeln kann. bringen ein taktisches Element ins Spiel. Bigfoot ist ganz witzig, aber

Zum Glück sind die "norma- so ziemlich alles Nur für Fah-



Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Acclaim, Zirka-Preis: 100 Mark

NES Grafik: 61% Sound: 54%

48% Schwierigkeit: mittel

# MUSKELMURKS

# Total Recall

ärteste Action bot der letzte Schwarzenegger-Film "Total Recall", ausgefeilte Computerspiele sind die Domâne des amerikani-Programmierteams schen "Interplay". Kombiniert ergibt das das neueste Akklaim-Modul fürs Entertainment Svstem, in dem der Spieler die Abenteuer des von finsteren Mächten gehetzten Muskelprotzes Douglas Quaid recht genau nachspielen darf. In der ersten Hälfte des Spieles gilt es, das Schwarzenegger-Sprite prügelnd durch die futuristische Großstadt (scrollt von links nach rechts) heim ins eigene Appartment zu führen. In beinahe jeder Mülltonne lauert ein Pistolero, bärtige Wichte versuchen den Helden in schäbige Seitengassen zu locken, ganze

Schlägersturmtrupps springen reihenweise aus den Fenstern verschiedener Häuser. Hier kann Quaid aber auch Waffen, Extraleben und Energiebehälter sammeln. Zu Hause erwartet den Spieler dann die Angetraute. Statt der obligatorischen Bratofanne schwingt sie eine schwere Magnum.

Wirklich furchterregend ist das personifizierte Zeitlimit. das unscheinbare Richter-Sprite: Holt dieser (gemeinerweise unverwundbare) Bösewicht den Spieler ein, wird nicht's aus dem Trip zum roten Planeten Mars. Dort gibt es neben weiteren Lauf-, Sammel- und Prügelseguenzen für Ballerfreunde auch eine Jagd über die rote Marslandschaft im waffenstarrenden Raumschiff.

Warum ist Quiad so dumm, sich von jedem dahergelaufenen Bösewicht vom rechten Weg abbringen und in dunkle Seitengassen locken zu lassen? Vor allem, wenn ihm diese außer einer langweiligen Prüge-

lei nichts zu bieten haben? Diese Sequenzen hät- Programmierprofis von Interwerden sollen, zudem sie der

Spieler (hat er den Bogen ersteinmal raus) sowieso mit einem Sprung umgeht. Ansonsten muten weite Teile an wie ein grafisch stark abgespecktes "Double Dragon" Auch in Sachen Fairnes und Spiel barkeit mussen die

ten erst gar nicht programmiert play von ihren japanischen Kollegen noch einiges lernen

Genre: Action Hersteller: Acclaim, Zirka-Preis: 100 Mark

NES Grafik: 46%

Sound: 41 %

39% Schwierigkeit: mittel



# STRUMPFHOSE IM LABYRINTH



e Programmerer bei Sunsoft and besonders kreative Kerl chen Fur dre 1/decsple'systeme ha ben sie Programme zum Comici und Kinghelden Batman geschrieben and spelier son alle ore. I tel grundverschieden. Für den Game Bov. wurde eine prima Mischung aus Jump and Rur lund Auton abdelle fest on Mega Drive version but Ac tion pur mit Zweikampfeinfagen. Volt In als der Art geschlagen ist das neue Batman Madu' for die PC En gine Esientpuppt out als eine Art La byrinthspiriting der Bath an pro Level eure cestinimité Anzahi vun Gégéri standen finder muß In den immer großer werdenden Laty: nthen stellien auch diverse Bosewichter Batman kann sie durch einen Treffer ein de Sekunden lang 'ahmen und wahrend dieser Betaubling wegboxen and wedgelegte Gegner er



### Flattermann auf Abwegen (PC-Engine)

scheinen wenige Sekungen spater wieger Wich legem jert haftlen Level konnt for Eliminar Paßwurf nuteren

Das Specience steether and nicht ganz ihre Reit aber ab dem achien Leve, wird sin theza un maglich softwer AuReruem geht die Abwechs lung gegen Null

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Sunsoft, Zirka-Preis: 100 Mark PC-ENGINE

47%

Grafik: 52%

Sound: 41 %

Schwierigkeit: mittel

# **VERGISS ES**

# Fire & **Forget**

uch wenn die Anfeitung satte 42 Seiter hat if the & Forget II ist ein außerst schlichtes Actionspiel Der Spieler steuert ein Auft, auf einer Straße Hat der Wagen eine bestimmte Geschwind giel," etreicht. Bann er abheben und aßt sich in bester. Space harrier. Marier frei über den Bild. schire stevern hat rich ist man nicht alleine auf der Straße. Ab und an kommit ein Gegnet angeflogen den man mil der Burdkannne tretten muß

Leiger + imm en ich gegnenschen Sprites in einer abart den Geschwindigret auteinen zugeprericht sindaß mar kaum seaglerer kank. Wenk man die Steuerung 1, 4311 fahrt das eigene Sprite interessarterive seidle Streeke von selbst spiller schinicht geradir ein brittanter Gedanze Duster



Kleines Auto will nach Hause (Master System)

auch die Langzeitmot vation. Die Grafix ble b' eintunio de Action bie bt emiuniq der Shund bie bli einteniq Auch ail dem Master System ist Fire & Furger II (die Computer Versichen sind eberso droge; hene Glanzle, stung derart zahl daß man nach funf Minuten das Joypad wirft

Genre: Action Hersteller: Titus. Zirka-Preis: 90 Mark

**MASTER SYSTEM** 

25%

Grafik: 42 %

Sound: 34 %

Schwierigkeit: mittel

IN DO AMES PRASENTIERT AUS DER CRYSTAL KOLLEKTION





THE RESERVE OF THE PERSON NAMED IN

FOR ATAMOSPORE AMON AC & Kompa

- Sie batten die Traummusenme. 



TELLE ADALITATE DID INC. الإنجاب المراجع المراج endand, too see Se side die Alleide Steen ook Conservations The Contract of the Contract o

A ENERGY VERSENNING / //CASC A 2013 ALE 280 ENTRE GAR A DESCRIPTION OF CONTROL OF A 1 THE 2 SPECIAL CLECKERING A 1 THE 2 SPECIAL CLECKERING



# DYNATEX

\* SNK NEO GEO \* GAMEBOY \* \* SEGA MEGA DRIVE \* ATARILYNX \* \* PC-ENGINE \* SUPER GRAFX \*

## SNK NEO GEO

NAM 1975 Baseball Stars Ninja Combat Cyberlib

Magician Lord Players Golf Riding Hero The Super Spy

### **ATARI LYNX**

Electrocop California Games Gates of Zendocon Slime World Klay

Blue Lightning Chip Challenge Gauntlet III Rampage

## **SEGA MEGA DRIVE**

Batman **Phelios** Golden Axe Strider World Cup Soccer Moon Walker Monaco Grand Prix **Burning Force** Zany Golf Thunderforce III

Eswat Phantasy II Eng. Budukan Axis Fatman Populous Rainbow Island Hellfire Ghostbusters

## **PC-Engine**

Super Star Soldier Die Hard Ninja Spirit W-Ring Son Son II Klax Varis III CD Legion CD Darius Devil Crush

Image Fight Final Blaster Ghosts'n'Ghouls SG World Court Tennis Tiger Heli Formation Soccer After Burner II Bonks Adventure Hellfire

## **GAMEBOY**

Alleyway Super Mario Land Solar Striker Pinball Kwirk King of the Zoo Spiderman

Golf Quix ·Tennis Wizards & Warriors Balloon Kid **Burai Fighter** 

Gameboy mit Tetris, Batterieset mit Netzteil, Tragekoffer

## Ladenverkauf & Internationaler Versand

Offnungszeiten: Mo-Fr: 9.30-18.30 Uhr, Sa: 10.00-14.00 Uhr Natorper Str. 6 ° 4755 Holzwickede ° West-Germany Händleranfragen erwünscht ° Telefax (02301) 2634 ° Inh. Hans J. Grahl

(02301) 4134 oder 4153

# POWER TESTS VIDEO-SPIELE



Pralle Fantasypracht auf Streichholzschachtelgröße (Game Boy)

# **BATTERIE-BOLIDE**

# inal Fantasy L

aß der kleine Game Boy nicht nur für fesche Actionspiele oder haarige Denkspiele gut ist, beweist das erste englischsprachige Rollenspiel "The Final Fantasy Legend". In einem fernen Märchenland steht ein eigenartiger riesiger Turm, der angeblich direkt ins Paradies führen soll. Mit einer vierköp-Spielfigurengruppe dürft Ihr Euch daran machen, dieses Geheimnis zu lösen. Um Eure Wunschtruppe zusammenzubastein, stehen Euch drei verschiedene Rassen zur Verfügung. Zum einen gibt's ganz normale Menschen, die besonders gut draufhauen und viele Gegenstände schleppen können. Außerdem gibt es die Mutanten, die im Laufe ihrer Karriere magische Fähigkei-

ten entwickeln. Zusätzlich dürft Ihr aus unterschiedlichen Monstern Kompagnons wählen

Neben dem fast 20 Stock-werke hohen Turm, gibt es noch vier große Kontinente und ein gutes Dutzend Dungeons, die alle aus der Vogelperspektive gezeigt werden. In jedem der einzelnen Länder wartet eine spezielle Aufgabe und ein böser Herrscher auf Euch. Habt Ihr den Auftrag (z.B. Befreien einer Prinzessin, oder das Ausschalten einer finsteren Piratenbande) und den Finsterling erledigt, bekommt Ihr einen Schlüssel, mit dem man weiter den Turm emporklettern kann. Insgesamt kann dank der im Modul eingebauten Batterie ein Spielstand gespeichert werden.

Auf so was habe ich lange gewartet -ein Rollenspiel zum Mitnehmen. Es ist einfach unglaublich, was die Programmierer alles in dieses winzige Modul gequetscht haben. "Final Fantasy Legend" fährt mit Features auf, die

man normalerweise nur von nesse eines AD&D-Spiels auf. "ausgewachsenen" spielen auf großen Computern weise kaum ins Gewicht

kennt. Allein die rund 170 verschiedenen und grafisch animierten Monster stehen in ihrer Qualität beispielsweise einem "Bard's Tale" kaum nach. Das schnuckelige

Kampisystem wartet zwar nicht mit der taktischen Raffi-

Rollen- aber das fällt hier glücklicher-

Genre: Rollenspiel Hersteller: Square, Zirka-Preis: 60 Mark

**GAME BOY** 

78%

Grafik: 73%

Sound: 55%

Schwieriakelt: mittel



# Manda Vilke Innik

# Software zum Taschengeldpreis



### Amiga Exita No. 4: Grafia B Amiga Extra Nr. 1: Gratik I

Bester 1, 38' B



# Amiga Extra Nr. 15: Tools



# Amiga Extra Nr. 12:



# Amiga Extra Nr. 3:



# Amiga Extra Nr. 13:



# Amiga Extra Nr.6: Audio Worx The privates Sampling-

Bestell-Nr 38748



# Amiga Extra Nr. 9:

Amiga Extra Nr. 9: Extra Hilbitate Tolle, in Sonix editierbare und digi-tal sierte Gerausche und Effekte für eigene Musikstücke Besteil-Nr. 38753



# Amiga Extra Nr. 2: Disk Utilities I



# Amiga Extra Nr. 10: Disk-Utilities II



# Amiga Extra Nr. 14: MenuMind 1.0



# Amiga Extra Nr. 11: Karteikasten





# Amiga Extra Nr. 8:









# Amiga Extra Nr. 19: Physik I

MIGAT

# Amiga Extra Nr. 21: Deutsch I (Grammatik) Erster Einblick in die











191 72/17



eder Computerspieler hat seinen persönlichen Liebling; sein ganz spezielles Handwerkszeug, auf das er Stein und Bein schwört. Natürlich ist er auch nur mit diesem Spitzenprodukt in der Lage, den höchsten Highscore zu knacken oder den Kampfjet sicher durch alle Gefahren zu steuern. Die Rede ist natürlich vom Joystick, dem wichtigsten Zubehörteil jedes Computerund Videospielsystems.

Was wären wir nur ohne dieses unermüdliche Steuergerat? Das mühsam mit unzahligen Extrawaffen ausgerüstete Raumschiff würde hilflos durch das All trudeln, jeder noch so heiße Rennwagen die Leitplanken küssen und das Lieblingssprite von Plattform zu Plattform taumeln. Keine Frage also: Ein Joystick muß her, und zwar der beste!

Jetzt wird die Sache allerdings kompliziert; die Angebotsfülle ist in letzter Zeit so unüberschaubar geworden, daß die Suche nach einem brauchbaren Gerät, der sprichwörllichen Suche nach der Nadel im Heuhaufen gleicht. Das Angebot reicht von Steuerknüppeln mit morschen Blattfederschaltern und brüchigen Plastikge-

lenken, bis zu technisch aufgemotzten Edelgeräten mit ermü-Mikroschaltern, dungsfreien diversen Stoppuhren Edelstahlschäften. Es gibt Joysticks, die mit ergonomisch gestalteten Griffstucken aufwarten: bei anderen ist der Steuerknüppel so fitzelig, daß selbst die Patschhandchen des kleinen Bruders keinen Halt finden. Es gibt Joysticks mit zwei, drei, vier oder sechs Feuerknöpfen, mit Feuerknöpfen in der Grundplatte oder im Griffstück. Man sieht, für Verwirrung ist ausreichend gesorgt, will man den für seine Zwecke optimalen Joystick fin-

Was nutzt es, wenn sich das Billiggerät (Made in Taiwan) schon nach dem ersten Endgegner in seine Bestandteile auflöst. In der folgenden Marktübersicht haben wir besonders auf zwei Kriterien Wert gelegt: Wie präzise und leichtgängig ist die Steuerung, und wie exakt und ermüdungsfrei lassen sich die Feuerknöpfe bedienen? Die daraus resultierende Gesamtwertung wird Euch sicher bei dem über Sieg oder Niederlage entscheidenden Kauf Eures Joysticks hel-

Wer sich im Joystick-Angebot zurechtfinden will, braucht detektivisches Gespür oder unsere Marktübersicht, um vor kostspieligen Enttäuschungen sicher zu sein.

# YSTICKS QUAL DER WAHL

T21/1/191



# SG/Ni-5

Die Jet Fighter-Versionen für Mega Drive (SG Fighter) und NES (Ni-5) gleichen ihrem Vorbild bis zu den Saugnäpfen. Der SG besitzt zudem winzige Hebelchen für Zeitlupe, Dauerfeuer, Start und die dritte Feuertaatst, ob Pad- und Powerstick- verwöhnte Spieler sich damit abspeisen lassen, ist fraglich. Ähnliches gilt für den Ni-5: Beide Sticks sind (trotz LED-Lämpchen) keine Alternatuve zu den entsprechenden Original-Pads.

> Hersteller: Quickjoy Zirka-Prels: 35 Mark Feuerknöpfe: Na ja Steuerung: Geht So POWER WERTUNG: Na ja



# Quick Shot 113

Einer der besten PC-Joysticks auf dem Markt. Der Quick Shot 113 liegt sehr gut in der Hand. Alle Bedienungsteilmente sind ermüdungsfrei zu handhaben. Benutzt man ihn als Tischgerät, dann sorgen die großen Saugnäpfe für sicheren Halt. Die Feuerknöpfe sind leichtgängig, der Griff liegt gut in der Hand und die Steuerung ist präzise. Das robuste Gerät sei, auch aufgrund seines niedrigen Preises, allen PC-Bestigten empfohlen.

Hersteller: Quickjoy Zirka-Preis: 40 Mark Feuerknöpfe: Gut Steuerung: Gut POWER-WERTUNG:



# **Competition Pro**

Auf den "klassischen" Competition müssen jetzt auch PC-Spieler nicht mehr verzichten. In hübschen grauweiß-Tönen gehalten bietet dieser digitale Joystick, was der große Name verspricht: ein preiswertes und zuverlässiges Steuergerät ohne Schnickschnack, leider auch ohne Dauerfeuer Das Spiralkabel ist eine gute Idee: Maximal kann es auf 1,5 Metter "gestreckt" werden, ruht der Stick, rollt es sich jedoch auf Winzlänge zusammen.

Hersteller: Dynamic Zirka-Preis: 50 Mark Steuerung: sehr gut Feuertasten: gut POWER WERTUNG: gut



# Infrared

Der Infrared ist das Richtige für Leute, die Kabelsalat am "Arbeitsplatz" nicht ausstehen können. Bis zu zehn Meter könnt Ihr Euch vom Computer entfernen (allerdings braucht Ihr dann ein Fernglas, um noch etwas auf dem Bidschirm zu erkennen). Der Infrared liegt gut in der Hand und an die kleine, aber präzise Steuerung gewöhnt man sich recht schnell. Der Feuerknopf ist weniger gelungen. Leider hat der Komotot auch seinen Preis.

Hersteller: Quickjoy Zirka-Preis: 80 Mark Feuerknöpfe: Geht so Steuerung: Gut POWER-WERTUNG: Geht so



# Turbo

Der unscheinbare Turbo von Quickjoy steht bombensicher mil seinen Saugnapfen auf der Tischplatte. Obwohl auch bei ihm die Feuerknöpfe im Griff integriert sind, kann man ohne Ermüdungserscheinungen die Laser sprechen lassen. Die Steuerung hätte etwas genauer 
austallen können, reicht dem Durchschnittsspieler aber vollkommen. Ein 
billiger Joystick ohne viel Schnickschnack, der trotzdem sein Geld wert 
ist. Fazit: für Anspruchslose.

Hersteller: Quickjoy Zirka-Preis: 30 Mark Feuerknöpfe: Geht so Steuerung: Geht so POWER WERTUNG:



# Megaboard

Das riesige Megaboard ist ein prima Resonanzkörper. Eigentlich sollten der Packung gleich ein paar Ohrenschützer beiliegen: Die Feuerknöpte machen bei Benutzung einen solchen Lärm, daß man den Sound des Spiels getrost abstellen kann. Da auch die Steuerung zu wünschen übrig läßt, kann man leider nur vom Kauf abraten. Da nützen auch die beiden Stoppuhren wenig, mit denen man sich seine Rundenzeit anzeigen lassen kann.

Hersteller: Quickjoy Zirka-Preis: 50 Mark Feuerknöpe: Hille Steuerung: Na ja POWER-WERTUNG: Na ja



# Zoomer

Es war schon immer etwas teurer, einen besonderen Geschmack zu haben Der Zoomer ist etwas für Leute, die ihre Simulationen auf dem PC besonders authentisch fliegen wollen. Ist die Steuerung richtig kalibnert, kommit das echte Fluggefühl auf. Leider sind die Feuertasten eine Qual; nach spätestens fünf Minuten fällt der Daumen ab. Man sollte es sich reiflich überlegen, ob man so eine große Investition Lätigt. Computer-Piloten sollten probessielen

Hersteller: Beeshu Zirka-Preis: 170 Mark Feuerknöpfe: Hilfe Steuerung: Gut POWER-WERTUNG: Geht so



# Warp I

Für Leute mit dem Hang zu futuristischem Spielzeug: Der "Warp" verzichtet ganz auf mechanische Steuerungselemente, alle Befehle werden über Sensorplatten eingegeben. Daß heißt aber leider nicht, daß die Steuerung dadurch besonders exakt wird. Im Eifer des Gefechts verrutschen unweigerlich die Finger und das Sprife donnert in das nächste Hindernis. Die Feuerknöpfe haben Erbsengröße. Ein "Wunderwerk" der Technik, auf das man verzichten kann zu

Hersteller: Electronic Research Zirka-Preis: 50 Mark Feuerknöpfe: Na ja Steuerung: Na ja POWER-WERTUNG: Na ja





# **Top Star**

Um das klobige Chassis einigermaßen sicher im Griff zu haben, braucht man schon riesige Hände, die Saugnäpfe sind dazu allein nicht in der Lage. Die Steuerung extrem schwammig, die Feuerknöple schwergängig: Der Top Starmacht auf Dauer wenig Spaß. Schade, ist er doch ansonsten ein grundsollides Gerät und zeigt auch bei ruppigster Behandlung keine Abnützungserscheinungen. Leider nicht empfehlenswert. Nur für Rauhbeine ohne Ansprüche. vw.

Hersteller: Quickjoy Zirka-Preis: 58 Mark Feuerknöpfe: Geht so Steuerung: Naja POWER-WERTUNG: Naja



# Supercharger

Eines der wenigen Geräte, das man auch problemlos in der Hand halten kann, ohne sich die Finiger zu breichen Leider sucht man hier die Feuerknöpfe im Chassis vergebens und muß sich mit Knöpfen im Griff begnügen, die etwas unhandlich sind. Außerdem läßt die Verarbeitung zu wünschen übrig. Nach etwas härterem Testeinsalz war schon ein beängstigendes Knirschen zu vernehmen. Nichts für heiße Gefechte im Weltzum.

Hersteller: Quickjoy Zirka-Preis: 25 Mark Feuerknöpfe: Geht so Steuerung: Gut POWER-WERTUNG: Geht so



# Quick Shot PC

Der analoge Joystick der Firma Boeder ist ein standhalter Bursche. Seine Saugnäpfe sorgen auch in der Hitze des Gefechts für bombensicheren Halt. Der ergonomische Griff ermöglicht ermüdungsfreise "Arbeiten" Leider sind die beiden im Griff integrierten Feuerknöpfe etwas unglücklich angeordnet und konnten auf Dauer nicht überzeugen. Die Steuerung ist erfreulich exakt. Trotzem ein brauchbares Gerät für einen MS-DOS-Rechner.

Hersteller: Boeder Zirka-Preis: 80 Mark Feuerknöpfe: Geht so Steuerung: Gut POWER WERTUNG:



# **Competition Star**

Optisch und technisch leicht verändert, geht einer der zuverlässigsten Jøysticks aller Zeiten ins neue Jahrzehnt Alle Funktionen werden von Mikroschaltern präzise ausgeführt, das bisher schmahlich vernachlässigte Dauerfeuer findet sich beim Star in Form von zweitungstalben Feuertasten. Ein extralanges Kabel rundet den überaus positiven Gesamteindruck ab. Den Star gibt es für alle gangigen Konsolen- und Computerbypen.

Hersteller: Dynamic Zirka-Preis: 40 — 80 Mark Feuerknöpfe: sehr gut Steuerung: sehr gut POWER-WERTUNG: sehr gut



# **Jet Fighter**

Quickjoys Pilotenstick mit vier Sockeln und Saugnäpfen stellt man zum sicheren Spielen am besten auf den Tisch. In der Hand legt er nicht besonders gul, die Anordnung der beiden Feuerknöpfe (an der Basis gibt's keine) iaßt längeres, schnelles Feuern außerdem kaum zu. Wer Krämpfe in Daumen oder Zeigefinger vermeiden möchte, sollte aufs eingebaufe Dauerfeuer zurück- oder gleich zu einem anderen Joystick greifen.

Hersteller: Quickloy Zirka-Preis: 35 Mark Feuerknöpfe: Na ja Steuerung: Geht so FOWER WERTUNG: Na ja



# **Multi-Function**

Direkt aus der Spielhalle scheint dieses robuste Joyboard zu kommen. Der klassische Kugel-Stick bewegt sich angenehm weich, ist jedoch ausgedehnten Schlachten nicht unbedingt gewachsen. Die Feuerknöpfe sind recht schwergängig, zudem sitzen beide auf der linken Seite, so daß der Tester Schwiersykeiten hatte, sein wildes Geballere längere Zeit aufrechtzuerhalten. Mit dem stufenlos einstellbaren Dauerfeuer löst such das Protolem jedoch von selbst. wi

> Hersteller: Micro Händler Zirka-Preis: 50 Mark Feuerknöpfe: Naja Steuerung: Geht so POWER WENTUNG!



# Mega Control Pad

Das schönste Pad, das es momentan fur eine Könsole zu kaufen gibt, liegit serienmäßig jedem Mega Drive bei. Mit dem Steuerkreuz lenkt man das eigene Raumschiff selbst durch Alptraum-Module wie "Hellfire" hindurch. Die drei Feuerknöpfe sind klein, aber fein und leichtgängig. Das Pad läßt sich auch an jeden Commodore oder Alari problemios anschließen, zum Kauf kann nur geraten werden.

> Hersteller: Sega Zirka-Preis: der Konsole beigelegt Feuerknöpfe: Gut Steuerung: Gut POWER WERTUNG:



# PI-PD 001

Welcher PC-Engine-Besitzer weiß schon, daß daş freue Joypad auf den Namen PI-PD 001 hör? Das Äußere dieser Steuereinheit ist weit weniger ungewöhnlich: Wie beim NES-Pad liegen zwei telichtgängige Feuertasten auf der linken, ein präzises Steuerkreuz auf der rechten Seite des Pads. Dazwischen hindet man die Gummiknöpte für Select und Run. Das Pad liegt prima in der Hand und erträgt auch brutalste Marathonspielsitzungen ohne Probleme. wi

Hersteller: NEC Zirka-Preis: der Konsole beigelegt Feuerknöpfe: Gut Steuerung: Gut



# Control Pad

Jeder Master System-Besitzer dürfte sich schon über das wabblige Steuerquadrat des Schokoriegel-großen Joypads geärgert haben. Scheinbar aus schlechtem Gewissen legte Sega serienmäßig einen mickrigen, aufschraubbaren Plastik-Stick bei, der die Manövrierfähigkeit des eigenen Sprites jedoch um 
keinen Deut verbessem konnte. Die Feuerknöße sind hingegen besser als die 
des Alternativgeräts "Control Stick". wir

Hersteller: Sega Zirka-Preis: der Konsole beigelegt Feuerknöpfe: Gut Steuerung: Na ja POWER WERTUNG: Geht So



# **Control Stick**

Wem das Sega Control Pad nicht gefällt, dem mag vielleicht dieser ungewöhnlich geforme Shck/Pad-Hybrid zusagen. Der Control Sück läßt sich gut in
der Hand hatten, findet aber auch als
Mini-Board (ohne Saugfüße) auf jedem
Tisch Halt. Die Feuerknöpte sind eine
Spur zu klein geraten und ungünstigerweise beide auf der Innken Sette der Basis angebracht. Am Sück selbst gibt's
jedoch nichts zu nörgelin.

Hersteller: Sega Zirka-Preis: der Konsole beigelegt Feuerknöpte: Geht so Steuerung: Gut POWER WERTUNG: Geht so



# **NES Pad**

Wer sich das Entertainment System von Mintendo zulegt, kommt in den Genu B eines anständigen Joypads: Die beiden Feuerknöpfe sind klein, aber schön leichtigangig, die "Radiergummi"-Schalter für Start und Select erreicht man auch während eines Spiels problemlos. Vorbildlich ist das Steuerkreuz, auf das selbst harfnäckingste Spieler in Sachen Präzision und Stabilität vertrauen können Spart Euch die Mark für einen Alternalkstick.

Hersteller: Nintendo Zirka-Preis: liegt dem NES bei Feuerknöpte: Gut Steuerung: Gut POWEN WENTUND



# Superboard

Super ist an diesem Board eigentlich nur die Anzaht der Feuerknopfe: Links zwei, rechts zwei und zwei am Stick Wer da noch danebengreift, ist selber schuld. Leider ist die Steuerung, wie bei vielen Ouickjoy-Geraten, nicht besonders präzise, die zahlreichen Knöpfe sind durch die Bank schwergangig und die digitale Stoppuhr vollkommen überflüssig. Ein klappriger Platzschlucker, für den man nicht zum Geldbeutel grei len sollte.

Hersteller: Quickjoy Zirka-Preis: 35 Mark Feuerknöpfe: Geht So Steuerung: Geht So POWER WERTUNG: Geht So



# N-Pro

Für das NES gibt's Quickjoy's Superboard (mit LED-Anzeige statt Digitaluhr) unter dem Namen N-Pro. Die Select-Taste, bei welen Spielen als zusätzliche Feuer- oder Funktionstaste genutzt, wurde beim N-Pro dummerweise zum Schalter; das schränkt das Gerat im Nutzen von vornherein ein. Da die Nintendo-Konsole standardmäßig ein wirklich gutes Joypad besitzt, dürfte dieses Gerät für "ernsthafte" Nintendo-Soieler kaum interessant sein.

Hersteller: Quickjoy Zirka-Preis: 35 Mark Feuerknöpte: Hille Steuerung: Geht So POWER WERTUNG: Na ja



# Joy Board JB 2

"Ich wår so gern ein großes Joyboard und bin doch nur ein kleines" — das JB 2 ist ein bißchen mickrig in Gewicht und Abmessungen. Wer damit zurecht-kommt, kauft ein brauchbares Gerät Die Steuerung ist sehr weich und angenehm und der kleine Stick liegt gut in der Hand Die Feuerknöpte sind gut pla ziert, aber leider etwas schwergangig Das JB 2 ist eine preiswerte Afternative zu den vielfach teureren Joyboards. Ihr solltet einmal testspielen.

Hersteller: Import Zirka-Preis: 30 Mark Feuerknöpte: Geht so Steuerung: Gut POWEN-WENTUNG:



# XE-1

Wer einen Stick für die PC-Engme braucht, sollte am besten gleich zu diesem kombinierten Multi-Player-Adapter/ Joyboard greifen. Neben den zwei Feuerknöpfen, die sich dank einer Drehscheibe relativ frei anordnen lassen, brietel es außerdem einstellbares Dauerfeuer und einen "Kugel-Stick," der sich von Vier- auf Acht-Wege-Steuerung umschalten läßt Die Feuertasten selbst sind sichen leichtigängig, der Stick macht einen robusten Eindruck.

Hersteller: Import Zirka-Preis: 50 Mark Feuerknöpte: Gut Steuerung: Gut POWER WERTUNG



# **Arcade Power Stick**

Das schwere Joyboard für Spieler mit tettem Geldbeutel sieht nicht nur fantastisch aus, das edle Gehäuse birgt zudem zuverlässigste Technik. Die drei leichtgängigen Feuertasten können individuell mit Dauerteuer belegt werden, die Feuergeschwindigkeit läßt sich stufenlos regeln. "Arbeiten" läßt sich stufenlos regeln. "Arbeiten" läßt sich mit dem Board stundenlang — die asymmetrische Basis liegt wie angegossen unter der Hand Das Nonplusuftra zur großflächigen Spielebekampfung. Wi

Hersteller: Sega Zirka-Preis: 130 Mark Feuerknöpte: Sehr gut Steuerung: Sehr gut POWEN WENTUNG: Sehr gut





# Alle Joysticks auf einen Blick

| A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH |                  | Feuer-<br>knople | Zusatz<br>knopłe | Wikroschafter | Daverteuer                           | Kompetibilitat                 | sonsuges                   |
|--|------------------|------------------|------------------|---------------|--------------------------------------|--------------------------------|----------------------------|
| At adv Power Stuk  | Board            | 3                | Seect Hun        | Nevn          | nd vitum istafirmus<br>einstenbar    | Mega Chve, C 64 ST<br>Amiga    |                            |
| Boeder P-6   | Stick,<br>analog | 2                | -                | nein          | ja                                   | MS-DOS, C-64, ST,<br>Amiga     | -                          |
| Competition PC   | Stick            | 2                | _                | 4             | nem                                  | MS DOS                         |                            |
| Competition Star   | Stick            | 2                | 2                | 6             | ја                                   | alie                           |                            |
| infrared   | Stick            | 1                | -                | 5             | jd                                   | C 64 ST Amiga                  |                            |
| Jet Fighter  | Stick            | 2                | _                | 8             | e nste Ibar                          | C-64 ST Amiga                  |                            |
| Joy Board JB-2   | Board            | 2                |                  | 6             | nd vidueli stufenios<br>e ristelibar | C 64 ST Amiga                  | LED-Anzeige                |
| Megaboard  | Board            | 4                |                  | 8             | einstellber                          | C-64, ST, Amiga                | diverse Chrono-<br>graohen |
| Multi  | Board            | 2                | _                | 6             | stufenios einstelibar                | C-64, ST, Amiga                | zwei Paddles               |
| NES Pad  | Pad              | 2                | Select, Run      | nein          | nein                                 | NES                            | -                          |
| Ni-5   | Stick            | 2                | _                | 6             | stufenios einstellbar                | NES                            | LED-Anzeige                |
| N-Pro  | Board            | 6                |                  | 10            | uinstellbar                          | NES                            | LED-Anzeige                |
| Quick Shot 113   | Stick,<br>analog | 2                | -                | nein          | łg                                   | MS DOS                         |                            |
| PI PD 001  | Pad              | 2                | Select Run       | леіп          | nein                                 | PC Engine                      |                            |
| Sega Control Pad   | Pad              | 2                |                  | nein          | nein                                 | Sega Master                    | _                          |
| Saga Control Stick   | Stick            | 3                | _                | nein          | nein                                 | Sega Master                    | _                          |
| Sega Mega Dr ve Pad  | Pad              | 3                | Select, Run      | nein          | nein                                 | Mega Drive, C-64, ST,<br>Amiga | -                          |
| SG F ghter   | Stick            | 2                | _                | 6             | ja                                   | Sega Master,<br>Mega Drive     | LED-Anzeige                |
| Superboard   | Board            | 6                |                  | 10            | einstellbar                          | C-64, ST, Amiga                | digitale Stoppuhr          |
| Supercharger   | Stick            | 2                | -                | 6             | ja                                   | C-64, ST, Amiga                |                            |
| Top: Star  | Stok             | 2                | -                | 6             | ja                                   | C-64, ST, Amiga                | _                          |
| SV 124 Turbo   | Stick            | 2                |                  | 6             | ja                                   | C-64, ST, Amiga                | _                          |
| Warp I   | Stok             | 2                |                  | nein          | nein                                 | C-64, ST, Amiga                |                            |
| XE-1   | Board            | 2                | _                | 4             | individuell stufenios<br>einstelleur | PC-Engine                      | Multilayer-Adapter         |
| Zoomer   | Wheel            | 2                | _                | nein          | nein                                 | MS-DOS                         | Throttle-Hebel             |

Das Handwerkszeug auf einen Blick: In dieser Tabelle findet Ihr alle wichtigen Daten Eurer Wunsch-Joysticks. Achtet besonders auf die Kompatibilität, damit es keine Probleme mit Eurem speziellem Computersystem gibt.





## COMPACT DISC



# Los Lobos: The Neighborhood

Mit der Neuaufnahme des Oldies "La Bamba" kamen Los Lobos bei uns erst mals zu Singlehit-Ehren. Daß die "Wölfe" aus Mexiko mit eigenem Songmate nal besonders glänzen, zeigt ihr vorzüg liches neues Album. Eine erdige, ab wechslungsreiche Mischung aus Rock'n Roll, Rhythm'n Blues und mexi kanischen Folklorespritzern sorgt für ein aufregendes Klangerlebnis. Die Kompositionen sind eingängig, aber nicht zu glatt.

London 828 190-2 45:18 Minuten / 13 Tracks POWER-WERTUNG: empfehlenswert

## COMPACT DISC



# Paul Simon: The Rhythm of the Saints

Auf dem Erfolgsalbum "Graceland" stand Paul Simon deutlich hörbar im Bann afrikanischer Musik. Für den Neu ling "The Rhythm of the Sants" bereiste er Brasilien und arbeitete mit einheimi schem Musikern zusammen. Das Resul tat ist ein satter südamerikanischer Einschlag, der sich auf reizvolle Art und Weise mit Paul Simons geschmeidigen Melodienbögen paart. Eine CD, in die man sich reinhören sollte.

Warner Bros. 7599-26098-2 44:36 Minuten / 10 Tracks POWER-WERTUNG: empfehlenswert

## COMPACT DISC



# Pet Shop Boys: Behaviour

Die Könige des Synthi-Pops melden sich zurück. Auch auf ihrer vierten CD liefern die Pet Shop Boys gewohnte Qualitätsarbeit ab. Bis auf wenige Ausnahmen steckt "Behaviour" voller Ohr wurmer, die sich spätestens beim zweiten Anhören unwiderruflich in den Gehörgängen festigraben (Paradebeispiel "Being boring"). Insgesamt ist die CD etwas ruhiger ausgefallen als ihre Vorgänger, Arrangements und Produktion sind wieder vom Feinsten.

Parlophone CDPCSD 113 49:02 Minuten / 10 Tracks POWER-WERTUNG: emptehlenswert

## COMPACT DISC



# Styx: Edge of the Century

Nach acht stillen Jahren melden sich die Rock-Symphoniker von Styr mit ei ner brandneuen CD zurück. Die alte Besetzung blieb größtenteils erhalten, für neues und rockigeres Blut sorgt Glen Burtnik, der fünf Kompositionen beige steuert hat. An ihre Glanzzeiten reichen die kraftvollen Songs allerdings nicht heran. Mangelnde Gassenhauerqualitäten werden mit ruppigen Tempotiraden ausgeglichen. Keine typische Styx-Platte, eher für rockigere Naturen.

A&M 395 327-2 42:52 Minuten / 10 Tracks POWER-WERTUNG: durchschnittlich





# Hall & Oates: Change of Season

Nicht nur die im Titelstück besunge nen Jähreszeiten ändern sich, auch die Qualität der Häll & Oates-Alben ist Schwankungen unterworfen. Kompo nist Daryl Häll schüttelt die Nr. 1-Hits nicht mehr so locker aus dem Armel wie in den achtziger Jähren; so manche neue Nummer klingt nach Leerlauf und Routine. Schlecht ist "Change of Season keinestalls; unterm Strich wird routinier te Pop-Unterhaltung geboten. hi

Arista ARCD-8614
56:14 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

## COMPACT DISC



# Carly Simon: Have you seen me lately?

Die große alte Dame der Singer/Song wirter-Gilde besinnt sich wieder auf ihre Talente: Alle Stücke auf der neuen CD sind Eigenkompositionen. Die Songs geben sich durchgehend recht eingäng lieb, auch wenn die nachsummbaren Ohnwürmer lehlen Wer sich in einer ru, higen Stunde ein paar Streicheleinhei ten für die Seele abholen will, der sollte reinhören. Sanfte und dezente Töne do minieren, laut wird's nie. mg

A&M 395 327-2 42:52 Minuten / 10 Tracks POWER WERTUNG durchschnittlich



## VIDEOFILM



# Zwei hinreißend verdorbene Schurken

Lawrence Jamieson (Michael Caine) ist ein Gentleman wie er im Buche steht: Weltgewandt, mit ausgefeilten Manieren und immer in feinstes Tuch gehült. Freddy Benson (Steve Martin) bohrt sich schon mal öffentlich in der Näse, trägt Klamotten von der Stange und hat von Manieren keine Ahnung. Beide haben allerdings etwas gemeinsam: beide bringen Frauen um ihr Geld. Kurzum, beide sind ausgebuffte Gauner, auch wenn Jamieson die Damen als Prinz um Hunderttausende erleichtert und Benson sich mit einer warmen Mahtzeit und 20 Dollar zufrieden gibt.

Die beiden Hochstapler kommen sich an der französischen Riviera leider etwas in die Quere. Jamieson sieht dieses Gebiet als seine ureigenste Domâne an und will den unbequemen Störenfried am liebsten loswerden. Trotz der zwischen beiden herrschenden Antipathie nimmt sich Jamieson Benson an und bildet ihn zum Mann von Welt aus. Im Gespann, Jamieson immer noch als Prinz, Benson als dessen vertrottelter Bruder, nehmen sie zusammen weiter die Frauen aus. Jamieson prellt Benson allerdings um seinen Anteil und nun schließen beide eine Wette ab. Wer der nächsten Frau die Summe von 50000 Dollar abknöpft, bleibt, der Verlierer verläßt die Gegend. Opfer der beiden: Janet Colgate (Glenne Headly), frisch gekührte Seifenkönigin Amerikas.

Zwar ist das Hochstaplerszenario nicht mehr das Allerfrischste, aber dank den beiden prominenten Darstellern sieht man wohlwollend darüber hinweg. Wo Michael Caine eher unterkühlt britisch agiert, holt Steve Martin den humoristischen Holzhammer heraus. *mh* 

Regie: Frank Oz Produzent: Bernhard Williams Drehbuch: Dale Launer, Stanley Shapiro, Paul Henning Darsteller: Steve Martin, Michael Caine, Glanne Headly Lautzeit: 105 Minuten FSK-Freigabe: ab 12 Jahren Video-Anbieter: RCA Columbia POWER-WERTUNG: durchschnittlich

## VIDEOFILM



## Verraten

Rassismus und Antisemitismus sind nach wie vor ernste Probleme, die auch vor dem liberalen und aufgeschlossenen Amerika nicht halt machen. Der Costa-Gavras Film "Verraten" greift dieses heikle Thema auf und schildert schonungslos, wie vermeintlich harmose Bürger in dunkle Machenschaften verwickelt sind.

Als ein jüdischer Radiosprecher kaltblütig ermordet wird, läuten beim FBI die Alarmsirenen, Man hat den Farmer Gary Simmons als Boß einer Terror-Gruppe in Verdacht, die schon für mehrere Verbrechen dieser Art in Frage kommt. Die Geheimagentin Cathy Weaver wird auf den Fall angesetzt und arbeitet wenig später auf der Farm von Simmons. Sie lernt den gutaussehenden Naturburschen samt seinen beiden Kindern kennen und wenig später auch (unbeabsichtigt) lieben. Er entpuppt sich anfangs als fürsorglicher Daddy, und so berichtet Cathy ihren Vorgesetzten nur Gutes über den bodenständigen Farmer. Trotzdem bleibt sie am Fall dran. Nach einiger Zeit trauter Zweisamkeit nimmt er Cathy erstmals auf die Jagd mit. Was dann geschieht, kann die entsetzte Cathy kaum glauben. Gary und seine Freunde pirschen sich nicht etwa an Hirsche oder andere Tiere heran, sondern jagen mit Maschinenpistolen einen halbnackten Schwarzen, den sie eigens für diesen Zweck "beschafft" haben. Das perverse "Abendvergnügen" endet schließlich mit dem Tod des Negers. Nach und nach wird Cathy in die finsteren Aktivitäten und Praktiken der Terrorgruppe eingeweiht und lernt die dunkle Seite von Gary kennen

Verraten ist kein einfacher Film. Auch wenn er keine neuen Ein- oder Ansichten vermittelt und so manches Klischee zungenschnalzend aufgreift, so hebt er sich doch von manch anderem Hollywood-Kitsch wohltuend ab.

Regie: Costa-Gavras
Produzent: Irwin Winkler
Drehbuch: Joe Eszterhas
Darsteller: Debra Winger,
Tom Berenger
Laufzelt: 121 Minuten
FSK-Freigabe: ab 16 Jahren
Video-Anbieter: Warner
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

### BUCH



# Planet der Waffen

Die angriffslustigen, aber (zum Glück) technisch rückständigen Kreel entdecken das Waffenarsenal einer hochentwickelten Rasse und machen fleißig Rabatz. Die Föderation schickt Captain Picard mit seiner Enterprise, um dort (zusammen mit den Klingonen) nach dem Rechten zu sehen. Der Star TrekRoman "Planet der Waffen" ist verblüfend witzig und recht söffisant geschrieben. Action wird zwar kaum geboten, dafür gibt's allerlei meist heitere, ab und zu besinnliche zwischenmenschliche Anekdolen.

> ISBN: 3-453-04319-7 Autor: Peter David Verlag: Heyne Preis: 9,80 Mark POWER-WERTUNG: empfehlenswert

## BUCH



# Helliconia

Brian W. Aldiss ist mit seiner Helliconia-Trilogie ein alternativer Weltentwurf gelungen, wie er schöner nicht sein kann. Auf über 700 Seiten wird die Geschichte eines Planeten ausgebreitet, der vor langer Zeit von menschlichen Raumfahrem besiedelt wurde und dann in Vergessenheit geriet. Der Weg der Siedler aus der Barbarei in die Zivillisation bildet den Hintergrund dieses Sternen-Epos.

> ISBN: 3-453-03928-9 Autor: Brian W. Aldiss Verlag: Heyne Preis: 14,80 Mark POWER-Wertung: empfehlenswert

## BUCH



# Pan Aroma

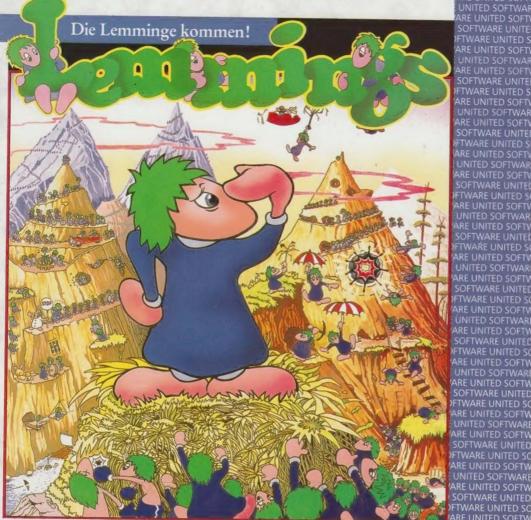
Auf König Alobars Kopf sprießen die ersten grauen Haare. Leider häll sein Stamm nicht viel von weisen und grau-haarigen Herrschern. Ein alles Gesetz besagt, daß des Königs Kopf, sobald sich darauf der erste Grauschleier zeigt, augenblicklich rollen soll (Mit dem Vorschlag solle sich mal heute einer in den Bundestag wagen...). Ausreißen hilft nichts, verstecken hilft nichts, färben hilft nichts und Alobar will noch nicht abtreten. Also schleicht er sich nach seiner geschickt vorgetäuschten Ermordung auf und davon — knappe 700 Jahre lang, denn Alobar hält rein gar nichts vom Sterben.

700 Jahre später findet die geniale Kellnerin Priscilla Stunde einen einsamen Klumpen Zeugs vor ihrer Haustüre, das sie erst nach sorgfältiger Untersuchung als Rote Beete identifiziert. Sie ist gerade dabei, ein Parfum zu erschaffen, das Chanel No. 19 zum lauen Lüftchen degradieren soll. Apropos Lüftchen: Noch ein Protagonist betritt die Bühne. Dem Gott Pan ist im Lauf der Jahrhunderte mangels gläubiger Menschen der Körper abhanden gekommen Das einzige, was den derangierten Gott noch zusammenhält, ist eine wirklich schlimme Geruchsnote. Ist er vielleicht der Spender der Roten Beete? Oder hat Alobar seinen Finger im Spiel?

'Pan Aroma - Jitterbug Perfume" läuft auf mehreren Handlungsebenen ab: Die Geschichten Alobars, Pans und Priscillas werden geschickt verwoben in ein Netz voller Gerüche, Mythen und Nebenhandlungen. Allzu ernst sollte man den Roman nicht nehmen; er liest sich allerdings gemein gut. Die 450 Seiten fetzt man gemütlich an einem Wochenende durch, danach klappt man das Buch zu und will man am liebsten wieder von vorne anfangen. (Heißer Tip: Von Robbins gibt's noch mehr ...) Manche Stellen sind gepfeffert und nicht gerade jugendfrei; doch wer sich nicht an diesem Stein des Anstoßes wetzt, bekommt pralles Lesevergnügen.

> ISBN: 3-499-15671-7 Autor: Tom Robbins Verlag: Rowohlt Panther Preis: 12,80 Mark POWER-WERTUNG: empfehlenswort





Die Lemminge kommen als spielbare Demo-Version mit 5 Levels gegen Einsendung von 5,- DM auch zu Ihnen, und zwar von:

United Software Kennwort: Lemmings Hauptstraße 70 4835 Rietberg 2

Bitte Briefumschlag mit Anschrift beifügen. Die vollständige Version mit 100 Levels wird voraussichtlich im Februar für Amiga, Atari ST und MS-DOS erhältlich sein.





FIVE ARE UNITED SO ARE UNITED SOFTWARE UNITED ARE UNITED SOFTWARE
SOFTWARE UNITED
SOFTWARE UNITED
FARE UNITED SOFTWARE
UNITED SOFTWARE UNITED
SOFTWARE UNITED SOFTWARE
SOFTWARE UNITED SOFTWARE
SOFTWARE UNITED SOFTWARE
SOFTWARE UNITED SOFTWARE
SOFTWARE UNITED SOFTWARE

